Solucje do gier: Heretic II · King's Quest 8 · Quest for Glory 5 · Rogue Squadron



Nr 02/99 (14)
Luty
1999

ISSN: 1429-964X
INDEX: 343102

Action PLUS

www.silvershark.com.pl

64 STRONY!

PC PSX SATURN NINTENDO 64

Cena: 3,90 zł

Poradnik "HACKERA"

Flying Corps

kompletna instrukcja do pełnej wersji gry opublikowanej w numerze październikowym CD-Action!

Poradniki:

Pył
Fallout 2
Carmageddon 2

Budka Suflera

Solucje:

Heretic II, King's Quest 8, Quest for Glory 5
Rogue Squadron, Grim Fandango, Heart of Darkness
Tomb Raider 3 część 2, Unreal część ostatnia
Warlords III - Darklord Rising



Ferie idą!!!

Radujcie się wszyscy, albowiem nastał nam z dawna oczekiwany czas przerwy w obowiązkach, czas niczym nieskrępowanego grania, czas zimowej przerwy we wkuwaniu! Znaczy się - prawie niczym nieskrępowanego, gdyż nadal co bardziej wymagające tytuły doprowadzić mogą do frustracji równie skutecznie, co wisząca nad głową klasówka. Ale spoko, w końcu po to tu jesteśmy, by wam granie umilić. A żeby robić to w dodatku jeszcze skuteczniej, wprowadziliśmy kolejny nowy kącik. Cudo to zwie się Budką Suflera tudzież Podpowiedziami na Listy - obydwie te nazwy, jak próbował wyjaśniać nam Podpowiadacz de Sufler, tworzą nierozerwalną jedność (ale przyznacie chyba, że nie brzmi to zbyt przekonywująco...), równie dokładnie oddają bowiem jego zawartość. Jest to ni mniej, ni więcej tylko nasz własny, wyłącznie Plusowy, kącik z listami! To co najbardziej odróżnia go od Actionowskiego, to ściślej ukierunkowany profil - w przeważającej liczbie przypadków poruszać będziemy bowiem tematy związane z grami i sposobami ich „rozwalenia". Więcej szczegółów znajdziecie zresztą na stronie 63, a teraz jeszcze parę słów o pozostałych atrakcjach. Na szczególną uwagę zasługuje bez wątpienia wielki dział z przygodówkami: King's Questem VIII, Questem for Glory V oraz Grimem Fandango - równie mocnego uderzenia maniaków łamania głowy nad sztucznymi problemami jeszcze u nas nie było! Oczywiście nie samymi przygodówkami człowiek żyje, dlatego też nie mogło zabraknąć solucji do świeżutkiego Heretica II czy Rogue Squadrona zdobiącego okładkę. Zgodnie z zapowiedziami, kończymy także ciągnącego się od czasów już prawie prehistorycznych Unreala oraz rozpoczęte miesiąc temu przygody Lary Croft we swym ostatnim wcieleniu. Nie mogło także zabraknąć miejsca na drugą część Poradnika Hackera, uzupełnionego tym razem o opis jednego z programów pomagających w „grzebaniu" w gierkach. A co za miesiąc? Z tytułów pewnych, a bardzo głośnych oczekiwać możecie solucji Baldur's Gate'a oraz Mytha II wraz z dodatkowym poradnikiem ogólnym. Nie są to oczywiście wszystkie czekające hity, ale pozostałe szczegóły dopiero za miesiąc.
Właściwie to „już" za miesiąc, w końcu co to jest te dwadzieścia osiem dni?

Naczelny i Tim (ewentualnie Team, jeśli wolicie angielski...)

Zawartość numeru



Solucje:



Poradniki:



Hacker:

Action PLUS

e-mail: aplus@silvershark.com.pl
www.silvershark.com.pl

Numer 12
Luty '99

Redakcja

Aleksander Olszewski
redaktor naczelny

Zespół Redakcyjny

Andrzej Sawicki,
Patryk Sawicki,
Agnieszka Siejka,
Andrzej Sitek,
Jacek Smoliński,
Mariusz Turowski

Projekt graficzny
Skład komputerowy

Beata Haratym
Jacek Sawicki
Grzegorz Jaszczyszyn

Wydawca

Silver Shark sp. z o.o.
53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25
tel. (0 71) 3437071 w. 338
tel. (0 71) 3437071 w. 337
tel. /fax (0 71) 3412083
e-mail: aplus@frodo.silvershark.com.pl

Biuro obsługi klienta

tel. (0 71) 3412082
tel. (0 71) 3412083

Reklama

Jacek Bzdun
tel. 0601 799592



SOLUCJE

Rogue Squadron

Kolejny tytuł ze stajni Lucas Artsa oparty - jak nakazuje tradycja - o liczący już ponad dwadzieścia lat pomysł z Gwiezdnymi Wojnami. Tym razem na tapetę poszły Szelmy i ich myśliwce, całość w otoczce przywodzącej na myśl Shadows of the Empire.

Heretic II

Heretyk po raz wtóry, czyli najlepsza z dotychczas stworzonych gier „z perspektywy trzeciej osoby" zagościła wreszcie na naszych łamach! Warto się z nią zapozanać, gdyż w przekonaniu IMPono Tomb Raider jest przy nim zupełnie malutki... Rule long, Corvus, Heretyku II!

Grim Fandango

Dawni bogowie gier adventure czyli Lucas Arts w Grim Fandango po raz kolejny udowodnili, że w te klocki nie mają sobie równych. Wielbicieli łamania głowy ostrzegamy - tu naprawdę można _złamać_ sobie mózgownicę. Ale to w sumie nie problem: przecież akcja gry i tak toczy się wśród trupów...

Quest for Glory V

Kiedyś tytuły Sierry były synonimem porządnych pomysłów, perfekcyjnego warsztatu i wciągającej fabuły. Ostatnimi czasy marka Questów mocno jednak podupadła, ale firma ruszyła do kontrataku z dwoma nowymi tytułami, z których to właśnie QfG5 wywalczyło sobie u nas pierwszeństwo.

Warlords III - Darklords Raising

Dla niektórych Warlords III to jedyna porządna strategia turowa z akcją osadzoną w świecie fantasy. W nowym wcieleniu poprawiono inteligencję komputera, ulepszono rozgrywki sieciowe, dodano cztery nowe kampanie oraz pokaźną liczbę jednostek, czarów i bohaterów - klasyka stała się jeszcze klasyczniejsza.

King's Quest 8

Drugi z bohaterów rzucających się na ratunek marki dawnych Questów. Jak można się domyślać jest to: a) przygodówka, b) gdzieś tam przewijają się questy i c) istnieje duża szansa napotkania przynajmniej jednego członka rodziny królewskiej...

Heart of Darkness

Czy w czasach akceleratorów 3D i przestrzennego dźwięku typowa platformówka może się jeszcze podobać? Właściwie nie, ale też i HoD typowy nie jest, połączono w nim bowiem perfekcyjne tła i wspaniałą animację z wciągającą nie tylko najmłodszych przygodą w krainie Złego.

Tomb Raider III

Druga część opisu trzeciej części przygód brytyjskiej odpowiedzi na Indianę Jonesa. Typowy TPP z dodanymi pojazdami i jeszcze lepiej wyglądającą bohaterką - to ostatnie jest chyba najważniejszym powodem popularności serii, ale czyż można się temu dziwić?

Unreal

Graficzne arcydzieło z klimatem mogącym spokojnie obdarować kilka innych tytułów i jedyną wadą w postaci kulejącej rozgrywki po sieci. Dzięki ostatniej już części kompletnej solucji możemy z czystym sumieniem ogłosić, że temat ten uważamy za zamknięty.

Flying Corps

Pierwsza wojna światowa, panowie w czapkach-pilotkach na głowie, goglach na czole i szaliku owiniętym wokół szyi, czyli mamy zaszczyt przedstawić kolejną instrukcję do bohatera Kolekcji CD-Action - tym razem z października 1998 roku.

producent: Lucasarts
platforma: PC/N64

STAR WARS: ROGUE SQUADRON

Rogue Squadron jest najlepszą grą z cyklu star wars, w którą grałem na konsoli. To również najlepsza grafika, jaką widziałem na „64" (jeśli ktokolwiek grał wcześniej z expansion pack, dajcie znać jak to jest). Jeśli jesteś dobry w Star Fox, prawdopodobnie w tej grze również świetnie sobie poradzisz. Będziesz musiał rozwalać wokół wszystko, za kolejne medale. Z takim „wyrafinowanym scenariuszem" kojarzy mi się jeszcze Rebell Assault, szczególnie druga cześć, gdzie też zadania ograniczały się do zniszczenia wszystkich celów, a niekiedy trzeba było jedynie pobawić się w berka, np. w Gwieździe Śmierci. Kilka misji „lotniczych" w Shadow of the Empire było zbliżonych do RoqueSguadron - jeżeli podobała ci się tamta gierka, powinieneś świetnie się tu czuć. W każdym razie, ten tekst pomoże wam w zapoznaniu ze wszystkimi jednostkami kosmicznymi w grze, levelami i key pointami. Niech Moc będzie z Wami!

Pamiętaj, że masz świetną instrukcję na pokładzie - użyj jej! Pozwoli ci rozwiązać wiele problemów. Nie zapomnij zajrzeć do panelu Opcji i Controls. Pamiętaj też, żeby właściwie ustawić kierowanie statkiem na joyu lub klawiaturze. Oczywiście, możesz tak zdefiniować joya, że kiedy wypchniesz manetkę do przodu, statek poleci do góry, ale pamiętaj, że jest to amatorskie rozwiązanie i naprawdę lepiej jest ustawić joystick „lotniczy". Kiedy będziesz używał bomb lub czegokolwiek zdalnie kierowanego, pamiętaj, aby najpierw skontrolować pozycję obiektu ataku w celowniku. Co prawda ten wyświetlacz nie przypomina profesjonalnego HUDa, a graficznie trochę kuleje, ale w sumie dość dobrze spełnia swoją rolę i jest praktyczny.

Statki

Kiedy wystartujesz po raz pierwszy, pewnie nieco się zawiedziesz, że latasz takim starym, nieciekawym pudłem. Bądź cierpliwy, dalej jest znacznie lepiej. Nie zamieściłem detali dotyczących statków w tym faqu. Jeżeli bezwzględnie potrzebujesz dodatkowych informacji, odsyłam do Walkthrough.

W grze znajduje się 5 statków podstawowych i dwa bonusowe:
- X-Wing
- Y-Wing
- A-Wing
- V-Wing
- Speeder
- Millinium Falcon (Bonusowy)
- TIE Interceptor (Bonusowy)

Tipy w grze!

Bardzo ważne! Musisz nabrać wprawy w celowaniu. Po określeniu celu, wydaje się, że wszystko gra, ale okazuje się, że pociski przeszły lewą stroną. Bierz więc poprawkę „na wiatr". Przetrenuj też strzały z bliskiej odległości. Jest to znacznie trudniejsze (wbrew pozorom), ale bardzo będziesz potrzebował tej umiejętności, bo często cel zostanie zniszczony dosłownie na kilka sekund przed kolizją (noo, chyba że nie będziesz miał szczęścia:)). Strzelaj ciągłymi seriami, wróg robi to samo, kto pierwszy trafi - wygrywa. Wieżyczki strzelnicze tylko pozornie są nieme. Jeżeli tylko znajdziesz się w ich zasięgu, oplują cię ogniem. Jeżeli będziesz leciał prosto, już po tobie, trochę popiołu i znikniesz. Dobrą taktyką jest „cofanie się", ciągłe zmienianie pozycji. Nauczysz się tego bardzo szybko, bo inaczej nie pograsz.

ZAWSZE leć pełnym gazem w górę, kiedy wieżyczka poruszy się pierwsza (i nie zdążysz jej rozwalić). Masz duże szanse, że znajdziesz się poza zasięgiem działa, zanim zrobi ci dodatkowe okno w kadłubie.

Hamowanie pozwala szybciej się odwrócić (z wyjątkiem A-Wing i TIE Intercepter).

Jeśli jesteś dobrym strzelcem, proponuję, byś połączył swoje blastery. Pamiętaj jednak, że podwójna dawka energii wcale NIE zwiększy mocy strzału.

Kiedy masz bombki, najpewniejszą metoda na celne uderzenie jest maksymalne zbliżenie się do celu. Bomby mają taką złośliwą naturę, że jeżeli puścisz je będąc za wysoko (albo za daleko), rozwalą wszystko, ale nie cel.

Jeśli zabijesz Storm Troopers, zostaną zaliczeni do puli załatwionych przez ciebie klientów.

Nie zapominaj, że uzbrojenie V-Wing's pozwala mu zniszczyć 5 TIE na raz (istnieje podejrzenie, że może też roznieść pięć Niszczycieli - ech, ta fantazja...).

V-Wing i Airspeeder mogą „jeździć" po ziemi. Spróbuj



delikatnie posuwać się przy gruncie. Możesz w ten sposób niepostrzeżenie zbliżyć się do wroga (taka mimikra).

Kiedy rozpęta się walka powietrzna, pamiętaj, że przeciwnicy nie strzelają w górę. Wciśnij więc manetkę między nogi, pełna szybkość i w górę, po hamulcu, szybko namierz wroga i rozwal go. To dobry sposób i niezwykle skuteczny.

Nie oszczędzaj rakiet, używaj ich. Wielu pilotów oszczędza rakietki, bo mają taki nawyk z symulatorów lotu (gdzie ich ilość jest poważnie ograniczona). Ty po prostu nie możesz tego robić, bo jest to jeden z głównych powodów przegranej. Wal więc rakietami, bo to nie SKO.

Levele

Nie będę opisywał jak przejść każdy poziom. Skomentuję jednak każdy z 19-nastu poziomów, na których możesz zdobyć medal - bo przecież chodzi tu właśnie o zbieranie tych świecidełek.

Ambush at Mos Eisly

Ten level jest łatwy. Wszystko co musisz zrobić, to rozwalić kilka rupieci. Musisz znaleźć pięć celów, radar tu nie pomoże. Kiedy to zrobisz, medal jest twój. To właściwie wycieczka krajoznawcza, wykorzystaj ją, by poćwiczyć wszystkie manewry.

Rendezvous on Barkesh

Tu też się nie spocisz. Uważaj na siedem TIE-bombers. Kiedy wystartujesz, leć prosto i zabij at-st's, którzy kręcą się na tyłach konwoju. Kiedy uporasz się z zadaniem, możesz zniszczyć wszystko w tym levelu. Gdy załatwisz ostatniego gagatka lecącego za konwojem, spodziewaj się wieżyczek strzelniczych po lewej. Rozwal blaszaki i leć dalej poprzednim kursem. Kiedy dolecisz do małej bazy z at-st i ludźmi... rozwal wszystko i uwolnij 5 statków z konwoju - dostaniesz medal.

The search for the Nonnah

W tym levelu nie ma powerupsów. Po prostu staraj się wypełnić zadanie, a uda ci się to prędzej czy później (raczej wcześniej, bo misja jest bardzo łatwa).

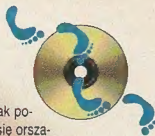
Defection on Corillia

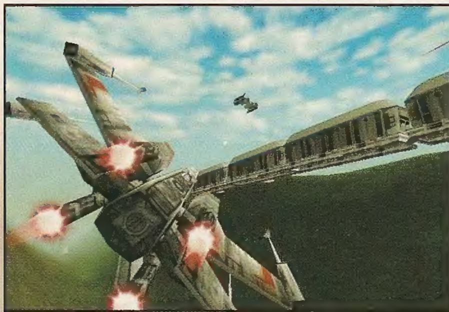
Tu zadanie na pewno cię nie przerośnie. Po prostu zabij wszystko, co nawinie ci się pod lufę. Kiedy uratujesz już Tech Center, wracaj do głównego miasta, lecz zatrzymaj się na wysokości pierwszych budynków po prawej. W centrum poniżej znajduje się Advanced Photon Torped - potrzebujesz tej zabawki, jeśli chcesz zdobyć Złoto!

Liberation of Gerrard V

Ten układ jest naprawdę ciężki, jeśli nie wiesz, co masz zrobić. Tak więc zastosuj się do tego doskonalego planu, by pobić przeciwników.

1. Zniszcz najpierw dwie wieżyczki strzelnicze, wówczas leć na wskroś, przez miasto.
2. Zniszcz wieżyczkę na lewo, hamuj.
3. Rozwal działko strzelające rakietami (spróbuj strzelać do rakiet). Potem dalej prosto.
4. Musisz znaleźć drugą, podobną wieżyczkę (za wydmą).
5. Zniszcz trzecią (z lewej) i po drugiej stronie wydmy.
6. Z powrotem blisko miasta - zniszcz wieżyczkę z laserem (zobaczysz ją na dachu).
7. Leć na lewo.
8. Skręć dalej w prawo. Teraz zniszcz wieżyczki w pierwszym mieście.
9. Kiedy zostawisz miasto za sobą, rozejrzyj się za dwoma at-pt's, leć dalej w prawo przez „pustynię", aż do miasta.
10. Znajdziesz tu dwa at-pt's. NIE OPUSZCZAJ MIASTA ZANIM NIE POGADASZ! Jeśli wolą cię opuścić, wierć im dziurę w brzuchu (nie dosłownie:)). Nawet jeśli umrą nagle tajemniczą śmiercią, nie musisz sobie wyrywać włosów z głowy.
11. Po wszystkim leć, w miejsce, gdzie zobaczysz Y-Wings.
12. Idź najpierw prosto, potem w prawo przez miasto, aż uj-





Assult on Kile II

Tu jest bardzo ciężko, a wszystko to wina tych Y-Wing. W każdym razie, już po starcie musisz lecieć do bazy powietrznej (na prawo). Nie myśl sobie, że tak po prostu polecisz - czeka cię ciężka przeprawa. Zniszcz bazę. Masz rozwalić każdy budynek i każde działo, które będzie do ciebie strzelać. Będziesz wiedział, gdzie masz lecieć, bo wszystko pięknie ukaże ci się na radarze. Wówczas idź na zewnątrz (to jest jedyne wyjście), a następnie leć cały czas na prawo - zniszcz każdy cel naziemny i wszystkie wyrzutnie oraz działa. Zignoruj TIE - jesteś za wolny, by zniszczyć je wszystkie. Jeżeli jednak jakiś znajdzie się zbyt blisko - rozwal go, korzystając jedynie z działka pokładowego (ma lepszy system celowniczy). Dalej powinieneś dać już sobie radę.

rzysz dwie duże wydmy. Idź pomiędzy nimi i strzelaj w dwa at-pt's i w wieżyczkę strzelniczą po prawej stornie.

13. Kieruj się na środek miasta, zignoruj Tie (wówczas zostawią cię w spokoju) i rozwal laser po lewej.
14. Zniszcz działo, które pluje rakietami (znajduje się na środku miasta).
15. Jedź w prawo i rozwal kolejne działo laserowe.
16. Znajdź duży, brązowy, miotasz laserowy i wyślij mu mniej więcej trzy torpedy, by zniszczyć go.
17. Leć w prawo i znajdź miotacz rakiet na szczycie wzgórza.
18. Wracaj tam, gdzie zniszczyłeś wielki miotacz. Rozwal wieżę.

To wszystko! Odpocznij sobie, trenując z at-pt's. Jeszcze jedna, ostatnia, wieżyczka strzelnicza w mieście. Spędź resztę czasu na smażeniu do wszystkiego, co ci się podoba, lub podziwiaj widoczki. Jeszcze tylko medal w klapę i możesz lecieć dalej!

The Jade moon

Ten układ jest dość łatwy. Przede wszystkim skieruj się do bazy i zniszcz 4 wieżyczki strzelnicze. Zrób rundkę dookoła i leć przez wąwóz. Zatrzymaj się. To rozwidlenie prowadzi do dwóch rzeczy. Na lewo znajdziesz osłonę (shield booster bonus), na prawo generator pancerza (the shield genrator). Rozpraw się z generatorem i wracaj z powrotem wąwozem. Pokonaj i zniszcz wszystkie at-pt's, TIE bombers i Interceptors.

Imperial construction yards

Znajdziesz tu pierwszy bonusik! Na śniadanie uporaj się z 6-cioma wieżyczkami radarowymi i zdobądź każdą minibazę, rozwal główną bazę po prawej. Swoją premię znajdziesz przy drugim „podeście", który odwiedzisz. Po prostu rozwal wszystkie budynki.

Rescue on Kessel

Ten układ jest dość łatwy, musisz zniszczyć pociąg. Użyj ion cannons - tej drugorzędnej broni, i spraw, żeby maszynista wraz z całym składem przeniósł się do lepszego świata.

Prisions of Kessel

Przede wszystkim zniszcz każdy at-sts, który znajdziesz, wówczas zajmij się wszystkim wieżami strzelniczymi - musisz je zniszczyć, bo jest to jeden z warunków ukończenia misji. Kiedy rozwalisz Generator, wróć do bazy. W drugiej bazie, na górze ściany zobaczysz statek - to premia, zajmij się nim.

Battle above Taloraan

Ten etap może sprawić ci trochę trudności. Musisz nauczyć się na pamięć wyliczanki z tymi kontenerami. Pamiętaj, ten szaro nakrapiany jest imperialny, a ten w niebieskie pasy - cywilny. Znajdziesz tu Blaster bonus w statku pośrodku miasta, do którego przylecisz.

Escape from Fest

Przede wszystkim zniszcz wszystkie at-at's (jest ich tu dokładnie trzy). Wówczas zajmij się czołgami i TIE. Znajdziesz tu też bonus po drugiej stronie bazy.

Blockade on Chandrila

Ten level jest naprawdę łatwy i jest moim ulubionym układem, jeśli można tak powiedzieć. :) Przede wszystkim pozbądź się orszaku TIE bombers i Interceptors, który postanowił ci towarzyszyć. Kiedy 3 transporty zostaną zaatakowane przez at-st's, zalatw towarzystwo torpedami, a następnie leć na przeciwległą stronę miasta (zdobądź ten samotny, bonusowy at-st). Musisz poradzić sobie z wszystkimi „bombersami" zanim zniszczą miasto. Jeżeli ci się to uda, wygrałeś misję i masz kolejny medal do kompletu.

Raid On Sullust

Tutaj niewiele mogę ci poradzić, poza tym, że musisz działać bardzo szybko. Zdobądź centrum, tak szybko jak to jest możliwe. Znajdziesz bonus na lądowisku.

Moff Seerdon's Revenge

To jedyna dość przeciętna misja. Rozpraw się z wszystkim, co znajduje się w bazie Imperium. TIE bombers i Interceptors, at-st's i wszystko co będzie świeciło się na czerwono na twoim radarze. Kiedy Moff Serdon's zacznie się tu kręcić, wyślij mu w kuper torpedę - niech ma pamiątkę. To jest całkiem proste, jeśli masz dwa życia w zapasie. Bonus jest dość trudny do zdobycia. Znajduje się w jednej z imperialnych baz.

The Battle of Calamari

Świetny układ, mimo tego, że jest dość trudny. By pokonać te „czarne, naprawdę wielkie coś", zdobądź okrągłą rzecz na szczycie, by wywołać shield generator. Wówczas wyjmie dwie z „Legs", które są po tej samej stronie. Upewnij się, że masz homing scatter missles, ponieważ, kiedy TIE są w mieście, to dużo łatwiejszy sposób, by wydostać się z tego piekiełka.

SECRET LEVELS!!!!

Beggar's Canyon (za Brązowe medale)

Ten układ przypomina bardzo pierwszą misję w Rebel Assult I. Zapomnij o innej dwójce ludzi z wyjątkiem Wedge. By szybko wygrać, przestaw swój statek w tryb cockpit mode i zajrzyj do game options menu. Ustaw cross haires (celownik) na horyzoncie, powyżej ciebie - będziesz mógł zobaczyć ten płaski teren powyżej kanionu (jeżeli jednak ustawisz za wysoko, race over). Kiedy będziesz miał już właściwy widoczek, weź kurs na lewo i obróć się z dwa razy. Leć „autostradą" Cztery. Zobaczysz rzeczy, których nie ujrzysz już nigdy więcej!!

Death star Trench Run (za Srebrne medale)

To jest dość licho wykonany level, ale to przecież Gwiazda Śmierci - roboty trwają, trzeba im wybaczyć. Gdzieś w połowie levelu zamknij S foils i leć pomiędzy tymi dwoma wielkimi skrzyniami na twojej drodze. Uderz w port i zakończ sprawę. Jedyną rzeczą, która wywołuje tu potężne frustracje jest to, że ciągle się obijasz i walisz w ściany. Idzie jednak jakoś przeżyć.

Battle of Hoth (za Złote medale)

Ten level jest OK, lecz odrobinę rozczarowujący. Jest łatwiejszy i mniej spektakularny niż można by się spodziewać. Mówiąc krotko - nie ma co tu tłumaczyć! Specjalne statki i wszystkie jednostki dostępne po zakończeniu tej misji. Możesz teraz pograć sobie dla relaksu każdym ze statków, ja lubię pogrywać Y-Wing i Falconem.

To już koniec gry. Warto było?

TIPSY

Wszystkie kody wpisujemy w miejsce opisane jako „Enter Passcode Here", znajdujące się na ekranie Settings/General. Aby skasować efekt, który się nam już znudził, wystarczy w tym samym miejscu wcisnąć klawisze Shift-Del.

CREDITS (PC/N64) - pojawia się lista płac przypominająca tą z filmów
LEIAWRKOUT (PC) - włącza Force Feedbacka na joy'u.
GUNDARK (PC) - inne ustawienia Force Feedbacku
RADAR (N64) - bardziej realistyczny radar, z jasnością punktów oddającą wysokość
CHICKEN (PC/N64) - grasz jako AT-AT
ACE (N64) - gierka staje się super-trudna
DIRECTOR (PC/N64) - możesz oglądnąć wszystkie cut-sceny w High Scores/At the Movies
MAESTRO (PC/N64) - możesz przesłuchać wszystkie tematy dźwiękowe w High Scores/Concert Hall
IGIVEUP (N64) - nieskończona liczba żyć
IAMDOLLY (PC) - nieskończona liczba żyć
TOUGHGUY (PC/N64) - dostajesz wszystkie power-upy
USEDAFORCE (PC) - robi coś...
FARMBOY (N64) - możliwość wyboru Sokoła Millenium na misjach nie wymagających Speedera
TIEDUP (N64) - możliwość wyboru TIE Interceptora na misjach nie wymagających Speedera
HARDROCK (N64) - robi coś...
NUMBERTWO (PC) - nieskończone zasoby Secondary Weaponów
HIKEN (PC) - ukryte Secondary Weapony

producent: **Raven/Activision**
platforma: **PC**

HERETIC 2

Dobrzy ludzie, zbierzcie się tutaj w kółeczku, a ja opowiem wam historię króla Corvusa, najwspanialszego bohatera, jaki kiedykolwiek chodził po Carthoris. Nie, nie będę opowiadał o Wężowym Jeźdźcu - o tym kiedy indziej. Teraz mówić chcę o tym, jak on świat od plagi śmierci uwolnił i duszę swego dziada uratował. Wsłuchajcie się tedy w słowa moje...

Silverspring Docks (Mapa: SSDOCKS.BSP)

Teleport wyrzucił Corvusa w doki Silverspring, rodzinnego miasta. Elf stał na pomoście. Jednak nie było tak, jak to sobie wyobrażał... Miasto było zbyt ciche, czasem jeno dało się słyszeć krzyk kobiety lub płacz krzywdzonego dziecka. Na prawo znajdował się budynek. Corvus wszedł tam, zebrał znalezione tam rzeczy, po czym powrócił do doków, skręcił w lewo i przekroczył drewniane drzwi. Przeszedł przez wiele pomieszczeń, napotykając i eliminując zarażone Elfy. Doszedł do drewnianej bramy z przyciskiem po lewej. Wcisnął go. Wszedł do pomieszczenia z kilkoma wrogami na umieszczonej powyżej platformie. Gdy tylko ostatnie ciało upadło na ziemię, Elf wskoczył na platformę i wcisnął znajdujący się tam przycisk. Dzięki temu pobliskie drzwi zostały otwarte. Bohater wszedł do pomieszczenia i wskoczył na daszek nad drzwiami - znajdowało się tam sekretne miejsce. Wojownik zszedł na dół i udał się przez otwarte drzwi. Znalazł się na podwórzu. Na ziemi leżało kilka ciał jego ziomków, jego znajomych... Chciał wejść do gospody, lecz drzwi były zamknięte. Podszedł do zamkniętej bramy. Obok znajdowała się dźwignia. Jej poruszenie sprawiło, że brama stanęła otworem. Elf poszedł dalej. Kawałek dalej, w następnej ulicy znajdował się klucz do gospody. Obok było zejście do piwnic, lecz Corvus nie miał czasu na ich zwiedzenie. Wrócił do gospody. Gdy tylko otworzył drzwi, schody na drugie piętro runęły pod naporem ataków Zombich. Zabił ich, atakując z bliska włócznią. Opuścił tawernę tylnymi drzwiami, przy okazji znajdując Ring of Repulsion oraz kilka leczących eliksirów w skrzyniach i beczkach. Rozejrzał się. Obok budynku znajdowało się kilka skrzyń. Dzięki nim wdrapał się na drugie piętro gospody. Odwiedził Spirit Shrine, po czym przeszedł przez drzwi i poszedł kręconymi schodami aż do windy. Wjechał na górę. Zniszczył kratę zakrywającą otwór w ziemi i zeskoczył w dół.

- Nie dostaniecie mnie! - Corvus zobaczył Elfa, takiego jak on, trzymającego w jednej ręce broń. Ów spojrzał na wojownika. - Heretyk? Corvus? Skąd tu się wziąłeś?

- To nie jest teraz ważne. Powiedz lepiej, co się tu stało.

- Nazywam się Dranor, jestem, a raczej byłem, zarządcą przystani. - Rozejrzał się panicznie - Zaatakowała nas dziwna choroba. Elfy pod wpływem mutacji zaczynają szaleć i mordować się nawzajem. - Dranor spojrzał z nadzieją w oczach na Corvusa. - Jesteś bohaterem. Tylko ty możesz nas uratować. Proszę, znajdź lekarstwo, które nam pomoże! Arghh!...

Dranor upadł na ziemię. Obok niego stał potwór rażący zieloną mgłą. „Ty śmieciu!" - Elf rzucił się na niego, raz po raz trafiając go włócznią. W pewnym momencie potwór padł, a z jego brzucha zaczęły wydobywać się trujące opary. Wojownik otarł pot z czoła, wszedł w Mana Shrine, po czym po linie zsunął się w dół.

Silverspring Warehouse (Mapa: SSWAREHOUSE.BSP)

Elf zeskoczył z liny. Znajdował się na jakimś podwórzu. Pobiegł w lewo, po czym prosto aż do końca zaułka. Spojrzał do góry: w tym miejscu była zniszczona podłoga jednego z budynków. Wskoczył do góry, podnosząc Hellstaff, potężną broń. Na ziemi leżał ranny Elf. „Pomóż..." - był ciężko ranny. Corvus wiedział, że nie może mu już pomóc. Zeskoczył przez okno na dziedziniec. Przeszedł nim aż do oświetlonego korytarza ze schodami biegnącymi w dół. Schodami zszedł w dół i wszedł w drzwi po prawej, jedne z dwojga. Znajdował się w pomieszczeniu, w którym pośrodku płonął ogień. Ominął ogień i wszedł do kolejnego pomieszczenia. Za sobą usłyszał dziwny hałas. W drzwiach kołysała się jeszcze ćwiekowana maczuga! Miał szczęście. Przeszedł przez to pomieszczenie i wszedł do magazynów. Na całej jego przestrzeni składowano potężne, pozamykane skrzynie. Podbiegł do przycisku na ścianie. Wcisnął go. W tym samym momencie podnośnik ze skrzynią opuścił się. Wskoczył nań i wjechał na galeryjkę. Obszedł tę platformę i dotarł do Spirit Shrine. Wszedł do kolejnego pomieszczenia. Na prawo od wejścia znajdował się przycisk. Wskoczył na platformę i nacisnął przycisk, co zaowocowało otwarciem drzwi. Elf wyskoczył przez okno, odwiedził Mana Shrine i wszedł przez niedawno otwarte drzwi. Znalazł się w pomieszczeniu ze zniszczoną podłogą. Stanął na jej krańcu i spojrzał w dół. Dolne pomieszczenia były zalane przez wodę lejącą się cały czas z pseudo wodospadu. Corvus nie namyślając się skoczył w dół. Po chwili pływania wyszedł na powierzchnię i nacisnął przycisk otwierający drzwi znajdujące się poniżej. Elf znów wszedł do wody i popłynął w dół. Po chwili dopłynął do dużego, całkowicie zalanego wodą pomieszczenia. Popłynął w prawo i wyszedł na suchą powierzchnię. Dwa pomieszczenia dalej znajdowała się winda. Na górze wcisnął przycisk wystający ze ściany. Potężna skrzynia została zrzucona na podłogę, tworząc w niej dużą dziurę. Wojownik wskoczył do niej...



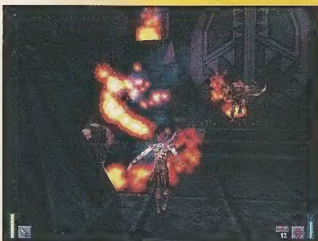
The Town of Silverspring (Mapa: SSTOWN.BSP)

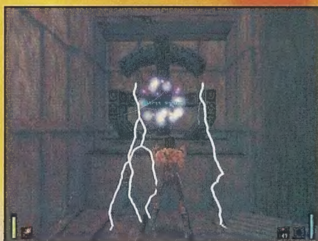
Corvus stał na ulicy, obok niego znajdowało się kilka skrzynek. Było bardzo ciemno. Księżyc świecił słabym blaskiem, a tej nocy w mieście nie paliła się żadna latarnia. Elf poszedł jedyną z możliwych dróg, aż doszedł do zamkniętej drewnianej bramy. Nieopodal niej znajdował się Thunder blast spell. Elf podniósł go, w tym momencie przejście otworzyło się. Corvus przeszedł nim, wreszcie w jednym z pomieszczeń został okrążony przez zarażonych Elfów. „Chcemy twojej krwi", syczały, podchodząc do niego. „Nigdy!" - odkrzyknął Elf i rzucił się na nie z furią. Gdy tylko ostatnie ciało spoczęło na ziemi, Corvus wcisnął przycisk otwierający wcześniejszą bramę. Szybkim biegiem wrócił do niej. Po przejściu przez nią spojrzał w górę. Znajdował się w alejce z odkrytym niebem. Od razu na początku alejki skręcił w prawo i po schodach doszedł do drzwi. One jednak wymagały klucza. Elf odwrócił się, wrócił do alei i poszedł nią dalej aż do dużego budynku. W drugim pomieszczeniu obok ławy leżał klucz do wcześniejszych drzwi. Heretyk podniósł go. Opuścił to pomieszczenie, schodami wszedł na górę. Znowu znalazł się w mieście. Na lewo od niego drogę blokowały skrzynie. Przeskoczył je i powrócił do uprzednio minętych drzwi. Odnaleziony klucz idealnie wpasował się w ich zamek. Odwiedził Spirit Shrine, po czym spojrzał na widoczny stąd pałac. Był piękny. Lata pracy Elfów stworzyły jedną z najpiękniejszych budowli w tej krainie. A teraz wszystko miało zostać zniszczone... Corvus wbiegł po schodach. Drzwi zostały zablokowane od drugiej strony. Zeskoczył na dół, gdyż zauważył, że pod schodami znajduje się przejście. Wszedł tam, odwiedził Silver Armour Shrine, wskoczył do wody i wpłynął do pałacu.

Silverspring Palace (Mapa: SSPALACE.BSP)

Dopłynął do pomieszczenia z żurawiopodobnym urządzeniem na środku i z przyciskiem na ścianie. Wcisnął przycisk raz. Potężna kłoda uderzyła w drzwi, niszcząc









ich kawałek. Wcisnął go tedy powtórnie. Drzwi runęły na ziemię, pozwalając przekroczyć próg. Szedł dalej, aż do pomieszczenia z czterema wielkimi ozdobnymi filarami. Wszedł przez kolejne drzwi i wcisnął przycisk uruchamiający dźwignię. Dźwignia dojechała do dużego pomieszczenia zaopatrzonego w Mana Shrine. Bohater skorzystał z oferowanej przez nią mocy, po czym wszedł w drzwi po lewej. Schodami wszedł na górę, do pomieszczenia z drzwiami obok. Poszedł w prawo, przekroczył pobliskie drzwi. Posługując się swą włócznią, zdołał pokonać znajdujący się tam zerwany mostek. Podniósł zębatkę. Zeskoczył do pomieszczenia poniżej i wszedł schodami na górę. Tym razem wszedł w drzwi znajdujące się naprzeciw niego. Wszedł do potężnej jadalni. Rozejrzał się - były tutaj drzwi prowadzące do kolejnej sali. Wszedł do jej wnętrza. W kolejnym pomieszczeniu, ceremonialnej hali, znajdował się posąg. Posąg Corvusa! Elf spojrzał na statuę. W jego oczach pojawiło się zdziwienie walczące ze smutkiem, które ustąpiły jednak nienawiści. Postanowił zniszczyć tego, kto sprowadził na to miasto zarazę. Doszedł do pomieszczenia z trzema drogami do wyboru. Poszedł tą wysuniętą najbardziej na prawo. Wykorzystując zębatkę, udało mu się przywrócić most za środkowymi drzwiami do używalności. Do tychże drzwi wrócił. Przekroczył je. Po chwili doszedł do zablokowanej drogi, z dwoma rozgałęzieniami. Jak się później okazało, oba prowadziły do tego samego miejsca. Corvus schodami wszedł do pomieszczenia zakończonego jakąś barierą. Podszedł do niej i po chwili wahania dotknął ją koniuszkami palców. Poczuł przeszywający ból - w ten sposób nie mógł jej przebyć. Obrócił się i wszedł do następnego pomieszczenia, z dziwnymi zwojami. Podszedł do lewej strony pomieszczenia. Znalazł tajne przejście! Przeczołgał się, użył Spirit Shrine, a następnie poszedł w stronę Mana Shrine. Naraz poczuł irracjonalną obawę przed postąpieniem kroku naprzód: coś się nie zgadzało... Przystanął na moment i w tej samej chwili podłoga przed nim otworzyła się. Zapadnia! Już spokojny Elf przeskoczył przez nią i doszedł do Mana Shrine. Szedł dalej, aż do pomieszczenia z trzema przyciskami i trzema kryształami unoszącymi się w słoju. Nacisnął jeden z przycisków. Niebieski kryształ zniknął! To samo stało się z kolejnymi po naciśnięciu dwóch kolejnych przycisków. Elf usłyszał jakieś trzaski. Pole magiczne zostało usunięte. Corvus wrócił do pomieszczenia z barierą. Tak jak się spodziewał, bariera znikła. Wszedł na schody do potężnego pomieszczenia. Stał tam potężny, dużo większy od heretyka globus. „Parthoris!", rzekł Elf, „Ale jak, w jaki sposób?". Rozejrzał się dokładniej po komnacie. Oprócz globusa były tu także cztery drzwi, wliczając te, którymi dostał się do tej komnaty. Wszedł w drzwi po lewej i nacisnął przycisk. Jedna z części utrzymującej globus przesunęła się. „Sezon słońca?". Zszedł na dół i wszedł w kolejne, naprzeciw, drzwi. Był tutaj kolejny przycisk. Heretyk nacisnął go. „Szczur? To symbol mojego ludu!". Elf był wyraźnie zdumiony. Po chwili globus zaczął się kręcić, a ostatnie, czwarte drzwi stanęły otworem. Corvus zeskoczył, podniósł odkryty Meteor Swarm Spell i przekroczył drzwi. Nim jeszcze zdążył się rozejrzeć, usłyszał głos:

- Witam Corvusie, czekałem na ciebie. - Ponad podłogą lewitowała duża, ubrana w płaszcz postać.
- Obserwator! Wiele lat temu zbudowałeś to miasto, opiekowałeś się nim, obserwowałeś, jak się rozwija, byłeś jego władcą. A teraz...
- A teraz postanowiłem je zniszczyć! - potwór cisnął pocisk w Heretyka.
- Księgo, pomóż mi. - Wyszeptał Corvus, odskakując w bok. Błysnęło, a wokół heretyka zaczęła krążyć księga. Unikając kolejnych pocisków miotanych raz po raz przez Obserwatora, Corvus wyciągnął różdżkę piekieł. I zaatakował. Nie obchodziło go, czy przeżyje obrażenia. Chciał zabić. Chciał zabić tego, który zniszczył to miasto. Biegł na potwora, cały czas strzelając. Naraz Obserwator cofnął się w tył, zawył i upadł na ziemię. W tym samym momencie pałac zaczął się walić, a heretyk, ciężko ranny padł twarzą na ziemię...
- Corvusie, obudź się!

Było bardzo jasno. Kawałki kamieni leżały na ziemi pałacu, miejscu dawnej świetności, teraz tylko ruin. Obok siebie leżały dwa ciała. Obserwatora i Corvusa.
- Gdzie... Gdzie ja jestem?

Nad Elfem lewitowała księga. - W pałacu Silverspring, Corvusie.









- Co się stało? - Elf, podpierając się ramionami, powoli wstał. Dziwne, w pierwszej chwili wydawało mu się, że nie mógł opanować kończyn.
- Wiem o czym myślisz Corvusie. Obserwator był zarażony. Ty też jesteś zarażony. Na razie mogę pomagać kontrolować twoje ciało i umysł, lecz długo tego nie zdołam. Musisz iść do Andorii. Tamtejszy druid wyleczy cię. Ale musisz się spieszyć!

Elf spojrzał na swoje ręce. Były zielono-szarego koloru. Podniósł głowę ku górze. Chciał krzyczeć, ale nie miał sił. Po chwili upuścił głowę, zakrył twarz dłońmi. Zdołał wydobyć z siebie jeno cichy szloch...

Darkmire Swamps (Mapa: DMIRESWAMP.BSP)

Kontynuował podróż. Miał nadzieję. Nadzieję, że dojdzie do Andorii, że dotrwa... Najkrótszą, lecz też najbardziej niebezpieczną drogą było przejście przez bagna Darkmire. Mógł dojść do druida, mógł zginąć. Obie myśli przynosiły ukojenie. Szedł powoli i ostrożnie po pieńkach i kamieniach. Gdy wstępował na bagna, przyspieszał, by się nie utopić. Czasem przeskakiwał z kamienia na kamień, lękając się, że bagno go wchłonie. Szedł prosto, potem w prawo. Doszedł do dawno zniszczonego mostu. Zeskoczył do wody, na lewo. Znajdowała się tam Silver Armour Shrine. Wrócił na ścieżkę i szedł dalej prosto. Aż doszedł do potężnych Andoriańskich Bram. Podszedł do nich i uderzył trzy razy pięścią. „Zaklinam was, otwórzcie!". Nikt nie odpowiadał. Elf odwrócił się. Cofnął się kilkanaście kroków i skręcił w prawo. Chwilę później doszedł do kolejnego zerwanego mostu. Dzięki włóczni zdołał go przeskoczyć. Przed nim wyrósł zniszczony budynek. Corvus wszedł do niego. Było tam trochę amunicji. Wyszedł z budynku i wszedł na potężne schody. Wreszcie dotarł do bramy, która otworzyła się przed nim.

Andoria Healer's Tower (Mapa: ANDHEALER.BSP)

Wolnym krokiem podszedł do drzwi. Usłyszał głos: „Tylko ten przekroczy te drzwi, kto okaże się godnym wojownikiem i przyniesie Tarczę Wojowników". Pobiegł schodami w dół, po czym wskoczył na wiszącą w powietrzu windę. Gdy tylko dotknęła ziemi, wcisnął przycisk na ścianie. Wyskoczyły z niej dwa wielkie stalowe pręty, przyskrzyniając windę do podłogi. Ta jednak uniosła się, odkrywając ukryte pod nią przejście. Bohater poszedł w lewo. Wtem ujrzał wspaniałą statuę. Rozbił ją: z jej wnętrza wypadł leczący eliksir. Podobnie uczynił z drugą statuą. Teraz mógł zejść odkrytymi schodami na dół. Nie wszedł jednak do komnaty. Spojrzał na jej sufit. Widniał na nim duży pusty prostokąt, a dokładnie pod nim leżało zmasakrowane ciało. To mogło oznaczać tylko jedno - pułapkę. Heretyk wszedł do pomieszczenia, i od razu skręcił w lewo. Z sufitu opadło potężne, kręcące się koło i zaczęło przecinać powietrze. Po chwili zniknęło w prostokącie. Odwiedził jeszcze Spirit Shrine i poszedł dalej, później w lewo. Doszedł do potężnego ornamentu z ośmioma kwadratami otaczającymi największy - dziewiąty. Ten w prawym dolnym rogu wyglądał na uszkodzony. Elf podszedł do niego i przycisnął go. Odnalazł Tarczę Wojowników! Wrócił do komnaty z potężnymi drzwiami i złożył tarczę w rękach statuy. Wszedł w już otwarte drzwi i stanął na kamiennym filarze znajdującym się w centrum mapy. Ściany wzniosły się, odsłaniając dalszą część komnaty. Elf zeskoczył i skierował w lewo, w stronę otwartych drzwi. Nim jednak zdążył dobiec do nich, zamknęły się. Heretyk zeskoczył w dół i wcisnął znajdujący się tam przycisk. Drzwi znów stanęły otworem. Elf wszedł w nie i poszedł dalej, aż do komnaty z dwoma dźwigniami - po lewej i po prawej stronie. W drodze odwiedził Mana Shrine. Stanął na środku pomieszczenia i spojrzał w górę. Znajdowało się tam przejście, lecz było zbyt wysoko, by mógł tam po prostu doskoczyć. Podszedł do jednej z dźwigni i przesunął ją. Gdy przesunął drugą dźwignię, w środku pomieszczenia pojawiło się koło - zawór wody. Gdy tylko je przekręcił, pomieszczenie zaczęła zalewać woda. To pozwoliło mu dostać się do niedostępnego wcześniej przejścia. Po wyjściu z zalanego pomieszczenia udał się tunelem do potężnego podwórza. Udało się! Znalazł się w Andorii! Rozejrzał się. Po obu stronach wielkich bram miasta stały dwie statuy uzbrojone w spisy. Poszedł do

części wysuniętej na lewo. Wstąpił na znajdujący się tam na ziemi kwadrat. Ten pod ciężarem Elfa ustąpił, co sprawiło, że wysunęła się dźwignia. Przesunął ją. Jedna z rzeźb obróciła się w stronę drzwi. Z drugiej strony znalazł podobny mechanizm. Gdy tylko Elf przekręcił drugą dźwignię, drzwi do miasta stanęły otworem. Korytarzem poszedł dalej, aż doszedł do miejsca, w którym korytarz po obu stronach otaczała woda. Wskoczył do wody po prawej stronie i użył znajdującej się tam Mana Shrine. Wrócił na ścieżkę. Po obu stronach ściany znajdowały się na wysokości jego ramion dwa otwory. Nie miał zamiaru sprawdzać, co jest w środku. Przetoczył się pod nimi. Za nim buchnął z otworów potężny ogień. Wszedł do dużego pomieszczenia. Przed nim stał stary Reptilion:

- Nareszcie przybyłeś, bohaterze. Mój lud czekał na ciebie. - Jaszczur podszedł do bohatera.
- Nazywasz się Siernan? - Postać twierdząco pokiwała głową - Proszę cię, uratuj mnie. Jestem zarażony!
- Nie ty jeden... Mogę ci pomóc. - Elf odetchnął z ulgą
- Lecz aby stworzyć remedium, potrzebuję kawałka Kryształu Morskiego, trochę Krwi Ziemi i pojemnik, w której krew tę dostarczysz. Liczę na ciebie...
- Jeśli to jedyna szansa...

Elf wbiegł do kolejnych pomieszczeń, przedarł się przez część miasta ze sztucznymi mini-wodospadami. Przeszedł przez wodny tunel płynący od drugiego wodospadu, wszedł schodami będącymi na lewo od tunelu i stanął przed rzeźbionymi drzwiami.

Andoria Plaza (Mapa: ANDPLAZA.BSP)

Na ziemi leżało jajo. Podniósł je. To było takie samo jajo, jak te, którymi jeszcze w królestwie d'Sparil przemieniał wrogów w kurczaki. Wskoczył do wody za artefaktem. Po chwili wyszedł z niej po schodach biegnących od wody. Nacisnął przycisk znajdujący się na jednej ze ścian. Drzwi przed nim otworzyły się. Przekroczył próg. Gdy znalazł się przed kolejnymi drzwiami, za sobą usłyszał hałas zamykanych drzwi, a podłoga pod nim rozstąpiła się, odsłaniając mały basenik. Elf wskoczył do wody i wcisnął znajdujący się tam przycisk. To spowodowało, że para drzwi stanęła otworem. Wszedł do kolejnego pomieszczenia. Po obu jego stronach stały dwie potężne fontanny, z których wyciekała woda. Opuścił to pomieszczenie, skręcając w lewo i wychodząc przez znalezione tam drzwi. Poszedł prosto, przez most, następnie skręcił w lewo. Była tam także droga w prawo, z kolejnym mostem, lecz Elf postanowił trzymać się ustalonego kierunku. Poszedł ścieżką naokoło budynków, następnie zszedł kawałek w dół i skręcił w prawo. Znajdowało się tam Silver Armour Shrine i basenik. Basenik ten prowadził na początek Plazy. Wszedł do pomieszczenia po prawej. Znalazł się w dużej sali z fontanną w jej centrum. Stąd prowadziły dwie drogi wyjścia. Elf wkroczył w drzwi po lewej stronie. Szedł prosto aż do momentu, gdy stanął twarzą w twarz z potężną kolumną. Na lewo zobaczył Mana Shrine. Odwiedził ją, po czym obszedł kolumnę i wskoczył do wody. Popłynął w dół i prosto, aż znalazł się w...

The Andorian Academic Quarter (Mapa: ANDACADEMIC.BSP)

Zadanie: Odnaleźć Kryształ Mórz

Elf wypłynął na powierzchnię i poszedł w lewo. Dotarł do dużych, zamkniętych drzwi. Po chwili dotarł do dużej komnaty z wodą zalewającą podłogę i ze wszystkimi zamkniętymi drzwiami. Na środku znajdował się mały, prostokątny basenik. Elf wskoczył do niego. W wodzie znajdowała się Silver Armour Shrine. Heretyk odwiedził ją, po czym zobaczył mały kamień wystający z wody. Wszedł na niego, po czym wskoczył na kolumnę i dzięki innym - znajdującym się tu - kolumnom, dotarł do wyjścia. W następnym pomieszczeniu znajdowała fontanna i niewielki basenik. Wskoczył do wody i nacisnął znajdujący się tam przycisk. Wyszedł z niej i opuścił pomieszczenie, przechodząc po kamieniu na ziemi (odpowiedzialnym za otwieranie drzwi). Wszedł do następnego pomieszczenia. To było bliźniaczo podobne do ostatnio mijanej komnaty. W tym samym miejscu była fontanna i basenik. Wskoczył do wody i wcisnął znaleziony tam przycisk. To otworzyło kolejne drzwi, do których heretyk się udał. Wszedł do dużego pomieszczenia i od razu zaatakowała go horda Reptilionów. Dzięki swojej broni, rażącej na odległość, pozbył się tych, którzy miotali w niego pociski z góry. Wszedł jednymi z dwóch drzwi, wszedł na górę schodami, po czym przesunął dźwignię, a osłona kryjąca nową broń została usunięta. Zeskoczył na dół i podniósł Łuk Feniksa, jedną z bardziej pokazowych broni. Wszedł w drzwi, które przed chwilą otworzył, odwiedził Spirit Shrine, wreszcie wskoczył do wody. Po przepłynięciu części drogi, Elf znalazł się w dużej hali, na środku której znajdował się Kryształ Mórz. Podszedł do niego, lecz na tyle uważnie, by nie spaść w dół. Za kryształem leżał odrąbany kawałek. Elf bardzo ostrożnie pokonał tę drogę, podniósł część kryształu i zeskoczył do wody. Odwiedził jeszcze Blade Shrine, po czym opuścił tę komnatę drzwiami znajdującymi się po jej drugiej stronie. Szedł tym korytarzem aż do dziwnej rury, z której nie wylewała się woda. Nie zastanawiał się nad tym. Wskoczył do tej rury, następnie wyszedł z niej, otworzył drzwi i wskoczył do kolejnej rury.







Andoria Plaza: Część druga (Mapa: ANDPLAZA.BSP)

Zadanie: Odnaleźć pojemnik na Krew Ziemi

Elf wypłynął na samą górę wodnej kolumny, po czym wskoczył na platformę z drzwiami. Poszedł prosto, w lewo, aż do komnaty z parą drzwi stających naprzeciw siebie. Przeszedł przez tę komnatę, uzdrowił się w Spirit Shrine, po czym kontynuował swą wędrował. Po drodze minął przycisk, lecz na razie nie uaktywniał go. Poszedł w lewo. Doszedł do pomieszczenia z rurą z żółtym otokiem. Wskoczył do niej, po czym wyszedł na powierzchnię, poszedł prosto, później w lewo. Doszedł do oświetlonego na niebiesko pokoju, na środku stała statua - fontanna. Rozejrzał się. Na górze znajdował się przycisk. Elf wskoczył tam i wcisnął go. W tym momencie odkryło się sekretne miejsce, w którym heretyk znalazł pojemnik na krew. Był tam także przycisk. Po jego naciśnięciu kolejne drzwi stanęły otworem. Elf wszedł w nie, poszedł prosto i przeszedł przez kolejne drzwi.

Andoria Slums (Mapa: ANDSLUMS.BSP)

Zadanie: Znaleźć Krew Ziemi

ImpOno ostrzega: Może zdarzyć się, że komputer uzna, że nie pobrałeś krwi z fontanny. Wtedy będziesz musiał wrócić z wieży medyka do slumsów i pobrać krew jeszcze raz. To jedyny fatalny błąd, jaki udało mi się wykryć.

Zobaczył dziwną świątynię. Unosiły się w niej dziwaczne bąbelki. Była to Ssithra Shrine, dzięki której heretyk mógł dłużej oddychać pod wodą. Wskoczył do wody, popłynął w dół, następnie w prawo aż wyszedł na powierzchnię. Wszedł po schodach. Miał do wyboru dwie drogi: prosto i w lewo. Wybrał tę wiodącą prosto. Wskoczył na linę, z komnaty umieszczonej powyżej wybrał co się dało, po czym powrócił na główną ścieżkę zadania. Poszedł prosto, następnie w lewo. Przed nim leżała kolejna broń: Ściana Ognia (Firewall). Gdy tylko ją podniósł, runęła ściana znajdująca się za nim, tworząc nowe wyjście. Przeszedł przez wyrwę, zeskoczył w dół i poszedł korytarzem, który kończył się wyjściem na lewo. Przy okazji odwiedził Mana Shrine. Gdy poszedł kawałek dalej, usłyszał dziwny pomruk. Na wszelki wypadek wyciągnął Różdżkę Feniksa i przywołał księgę. Pomruk się powtórzył, a wraz z nim odgłos kroków, silnych uderzeń o ziemię. Z czymkolwiek Elf miał do czynienia, było to ogromne. Corvus wychylił się zza osłaniającego go murka i zobaczył wielką gadzią bestię. Potężny jaszczur również go zauważył. Przez krótką chwilę obaj mierzyli się wzrokiem, wreszcie potwór zaatakował. Zaczął biec w stronę heretyka, strzelając z dziwnej broni, wielkiej kuszy umieszczonej na jednym z ramion. Elf przeturlał się i wystrzelił z różki. Po chwili wystrzelił drugi raz, trzeci, czwarty... Po kolejnym strzale usłyszał ryk wściekłości wydany przez potwora, którego impet ciosów odrzucił wiele metrów dalej. Potwór zaskowyczał, po czym osunął się na ziemię. Corvus otarł pot z czoła. Pobiegł kawałek prosto i wszedł do kolejnego pomieszczenia. Gdy wchodził, kawałki stropu upadły na ziemię. Elf odczekał tę chwilę, po czym, dzięki kawałkom, które upadły na ziemię, dostał się na pierwsze piętro komnaty. Zeskoczył do pomieszczenia wypełnionego wodą i skorzystał z Lung Shrine. Płynął tak długo, że zaczął godzić się z nieuchybną, wydawałoby się, śmiercią, lecz gdy powietrze ostatecznie opuściło płuca, zobaczył przed sobą Fontannę Krwi Ziemi. Wypłynął na chwilę na powierzchnię, by nabrać w płuca życiodajnego powietrze, po czym zanurzył się znów i nabrał krwi do pojemniczka. Teraz pozostało mu tylko wrócić do Siernana. Zaczął płynąć do góry, odwiedził jeszcze Lung Shrine i wpłynął do kolejnej wodnej rury. Przed sobą zobaczył dźwignię. Jej przesunięcie dało skutek w postaci otwarcia kraty. Popłynął w lewo, w prawo, a następnie cały czas prosto, po czym

wyszedł na powierzchnię i wrócił do Plazy. Szybko przeszedł tą część Andorii, spiesząc się, by jak najszybciej dostać się do medyka. Wbiegł do jego wieży. Siernana leżał na podłodze komnaty. Podbiegł do niego:

- Co się stało?
- Nic... To, to przekleństwo, ta plaga... Musisz się spieszyć... Pojedź windą na pierwsze piętro i sporządź odtrutkę...

Elf wskoczył do windy znajdującej w tej komnacie, po czym podbiegł do dwóch kontenerów na ścianie. W jednym z nich umieścił kryształ, w drugim krew. Wtem na stole pojawiła się fiolka. Fiolka leczącego płynu! Elf podniósł ją i szybko zeskoczył na dół, wcześniej jeszcze odwiedził Spirit Shrine. Podbiegł do druida.

- Nareszcie! - Siernan wtarł sobie odtrutkę w twarz. To samo uczynił heretyk.
- Nareszcie jestem zdrowy! - Siernan spojrzał na kolor swej skóry. - W ten sposób uratuję wszystkich Reptilionów! - Nagle spojrzał na heretyka. Opuścił gadzi łeb
- Domyślałem się tego, ale nie miałem wyboru. Nie miałem pewności. Budowa Elfów i Reptilionów bardzo się różni. Nie wiedziałem... Nie mogłem wiedzieć, czy remedium jest w stanie uleczyć również ciebie...

Heretyk patrzył na swoją skórę. Wszystko skończone - powiedział. W jego głosie była pustka.

- Nie, jeszcze nie! - Druid podszedł do Corvusa, objął go ramieniem - W K'cherik żyje Kapłanka. Ona powinna ci pomóc. Wysłałem tam posłańca... Lecz nie powrócił. Jednak teraz mogę przeteleportować cię w pobliże K'cherik. To twoja jedyna szansa.

Elf wstał z ziemi. W jego oczach znów było można odczytać nadzieję. - Dziękuję, nigdy ci tego nie zapomnę, mistrzu!

Poszedł do kolejnej komnaty. Tam był dopiero co uruchomiony portal, który miał go przeteleportować do Kell Caves. Corvus wszedł do niego, ostatni raz spoglądając na królestwo Reptilionów...

Kell Caves (Mapa: KELLCAVES.BSP)

Znajdował się w jakieś grocie, otoczony prawie ze wszystkich stron skałami. Przed sobą miał tylko jedną możliwą drogę. Udał się nią. Doszedł do zablokowanej drogi, stamtąd skręcił w prawo. Gdy szedł korytarzem, zaczęły spadać kamienie. Elf szybko obrócił się i poszedł w drugą stronę. Nagle przed nim wyrosła włócznia, szybko wyskoczyła ze ściany, po czym się schowała. Corvus miał szczęście - ledwie go musnęła. Przeskoczył te włócznie, po czym wszedł do pomieszczenia, w którym horda dziwnych potworków pożerała jakieś ciało. Elf wybił je wszystkie. Zeskoczył na dół do wody i zaczął płynąć do przodu. Znalazł się w pomieszczeniu zalanym wodą, z zamkniętymi drzwiami. Popłynął naprzeciw drzwi, odwrócił się i wskoczył na platformę na lewo od niego. Była tam dźwignia. Gdy ją opuścił, drzwi otworzyły się. Przepłynął przez otwarte drzwi, odwiedził jeszcze Lung Shrine, i płynął dalej do przodu. Wyszedł na powierzchnię w małej jaskini. Poszedł w lewo, w dół i znów wskoczył do wody. Wypłynął znów w jakieś małej komnacie. Zaczął się wspinać po sterczących blokach kamiennych aż na samą górę. Poszedł prosto, odwiedził Spirit Shrine i pobiegł do przodu. Dobiegł do małej dziury w ścianie. Nie namyślając się, przeczołgał się przez nią i zaczął biec przed siebie. A za nim potężne kamienie opadały na ziemię, niszcząc na zawsze tę jaskinię.

Katlit'k Canyon (Mapa: CANYON.BSP)

Znalazł się w obszernym kanionie. Gdy tylko patrzył w górę, widział nad sobą dwa, trzy orły. Te czasem atakowały znienacka, próbując przewrócić bohatera. Pobiegł do przodu i wskoczył do jeziorka na końcu drogi. Płynął do przodu, a gdy tylko opuścił wodę, biegł nadal w tym samym kierunku. Nagle przed sobą zobaczył starą tabliczkę: K'cherik. Wskoczył na urwisko, a następnie dzięki swojej włóczni przeskoczył na drugą stronę kanionu. Wdrapał się górę i zobaczył przed sobą martwego Reptiliona. Nie! On jeszcze żył! Corvus podbiegł do niego, przeganiając Orły.

- Nie ruszaj się! Jesteś pewnie jednym ze skautów wysłanych przez Siernana?
- Ty pewnie też... - Reptilion mówił z dużą trudnością, z jego ust wylewała się krew. Był zarażony jak Corvus, i jak on kontrolował chorobę - Ona zwariowała... Zabija wszystkich mutantów... Jak my... Musisz... Znaleźć amulet i przejść próbę...
- Jaką próbę?

Corvus nie otrzymał odpowiedzi. Oczy Reptiliona zamknęły się.

Zostawił martwego posłańca i poszedł dalej ścieżką. Przeskoczył przez zerwany most i wskoczył na półkę przed wodospadem. Za wodospadem była ukryta grota zawierająca między innymi Silver Armour Shrine. Elf wrócił na główną drogę, przeskoczył następny most i podniósł czar Sphere of Annihilation oraz odwiedził Light of Seraph Shrine. Poszedł prosto, wspiął się na kolejną skalną półkę i wszedł do bardzo ciemnej jaskini. Na szczęcie światło rozjaśniało drogę. Wpinał się cały czas do góry, aż wreszcie wyszedł na otwartą powierzchnię. Na jej końcu była dziura. Elf tam zeskoczył i znalazł się w podziemnym jeziorze. Zaczął płynąć jedyną drogą, jaka była możliwa, odwiedzając przy okazji Spirit Shrine. Już w chwilę później Elf stanął nad wielkim wodospadem. Obok niego znajdowała się dziwna maszyna, składająca się z belek i dwóch kół między nimi. Zeskoczył na jedną z belek, po czym na ziemię. Szybkim krokiem doszedł do wielkiej bramy, bramy do K'cherik. Na lewo znajdował się klucz. Elf





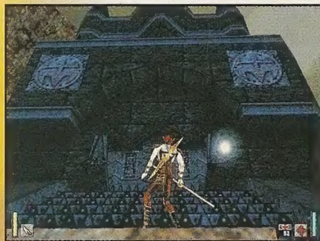
podniósł go i otworzył nim bramę.

K'cherik Hive (Mapa: HIVE1.BSP)

Znalazł się w wielkim pomieszczeniu z czterema wyjściami. Wpierw obrał drogę na prawo i odwiedził Spirit Shrine. Później wszedł w kolejne drzwi, na prawo od Shrine. Były zamknięte. Elf postanowił tu jeszcze wrócić, po czym wszedł w czwarte, ostatnie drzwi. Przeskakując ogniste pułapki doszedł korytarzem do jakieś dziwnej statuy. Czegoś w niej brakowało... Czego? Wcisnął przycisk znajdujący się na ścianie - dzięki temu drzwi w pierwszej komnacie stanęły otworem. Kiedy wracał do komnaty, zobaczył wcześniej nie widzianą Gold Armour Shrine. Wrócił do pomieszczenia i wszedł przez otwarte drzwi. Znajdował się w kolejnym ogromnym pomieszczeniu. Naprzeciw niego stał tron, na prawo znajdowało się wyjście, a na górze w lewo - drzwi i przycisk na ścianie. Wdrapał się na górę, wcisnął przycisk. Obrócił się i wyszedł z komnaty przez dopiero co otwarte drzwi. Poszedł drogą prosto, po czym skręcił w lewo. Znalazł się w dużym pomieszczeniu z wodą zalewającą ozdobę na środku. Wskoczył do wody, po czym odnalazł drogę, by wpłynąć do środka ozdoby. Popłynął do góry. Niestety, zablokowana była ona przez duże koło. Elf zaczął płynąć w dół, odwiedził Lung Shrine i dalej płynął w dół aż udało mu się wyjść na powierzchnię. W pomieszczeniu, w którym stał, były drzwi. Wszedł w nie i tą drogą doszedł do pokoju sterującego mechanizmami. Nacisnął znajdujący się tam przycisk. Koło blokujące drogę zostało usunięte. Elf udał się tą właśnie drogą. Po chwili znalazł się w komnacie, której środek zalewała woda. Prócz niego znajdowała się tu Spirit Shrine, którą odwiedził, oraz czar Tarczy Jasności (Lightening Shield Spell). Wszedł w drzwi.

Mapa: HIVE2.BSP

Poszedł prosto, wszedł po schodach i doszedł do pomieszczenia, w którym dwie statuy trzymały trumnę. Znów miał dziwne wrażenie, że czegoś tutaj brakuje. Udał się wyjściem na lewo i skoczył na ścianę. Nogami uderzył w miejsce, w którym znajdował się przycisk. Pobiegł dalej, prosto przez długi korytarz, aż dobiegł do pomieszczenia, w którego prawej części stała Mana Shrine. Odwiedził ją, po czym odwrócił się, i pobiegł prosto. Stanął dopiero na rozwidleniu, mając do wyboru drogę w prawo lub w lewo. Skręcił w lewo. Wdrapał się w następnym pomieszczeniu po kamieniach na górę. Szedł tędy aż do pomieszczenia, w którym była lina i trzy przyciski. W dwóch pierwszych alkowach, odsłoniętych po wciśnięciu przycisków, były mało znaczące rzeczy. W trzeciej natomiast Corvus znalazł poszukiwany Kryształ. Podniósł go, a następnie wspiął się po linie. Następną komnatę opuścił drzwiami po jego prawej stronie. W kolejnym pomieszczeniu znajdowała się Gold Armour Shrine po prawej



stronie. Gdy tylko wszedł do niej, drzwi w tej komnacie otworzyły się. Heretyk, uważając na ogniste pułapki, dobiegł do końca korytarza, wspiął się na ścianę. Następnie kawałek podbiegł, stanął na przycisku na ziemi i zeskoczył do znajdującej tu dziury, co przeniosło go do pomieszczenia z ogniowymi pułapkami. Opuścił to pomieszczenie w ten sam sposób, w jaki się doń dostał. W następnej komnacie odkrył, że drzwi będące na prawo od niego zostały otwarte. Udał się tam. Wszedł do następnego pomieszczenia. Na jego środku znajdował się duży, ośmiokątny kamień, oraz Spirit Shrine. Schodami wszedł na górę i podszedł do kamienia. Kamień otworzył się, odkrywając Włócznię Wojowników. Elf podniósł ją, w tym samym momencie drzwi w tej komnacie pootwierały się. W następnym pomieszczeniu stanął na przycisku na ziemi, po czym kamienną kolumną podjechał na górę. Z występu zeskoczył na dół, po czym skręcił w prawo i znalazł się w pomieszczeniu z dwiema statuami trzymającymi trumnę. Podszedł w pobliże trumny i umieścił Kryształ w

odpowiednim miejscu. Trumna otworzyła się, ukazując ciało jakiegoś dawnego wojownika. W jego rękach Corvus umieścił włócznię, co spowodowało otwarcie drzwi na wprost od Elfa. Podbiegł tam i podniósł amulet. Zeskoczył do dziury w środku podłogi. Było tu bardzo ciemno. Szedł po omacku. Równie dobrze mógł zamknąć oczy - i tak nic nie widział. Czasem tylko czuł, jak kamień spod jego nogi osuwa się i spada w przepaść. Bardzo długo. Elf wolał nie myśleć, co by się stało, gdyby się potknął. Poszedł w lewo, po czym spojrzał do góry. Wdrapał się na występ skalny, następnie wskoczył na samą górę i przekroczył most. (Bohater powrócił do HIVE1.) Wrócił stamtąd do statuy niekompletnego wojownika. Na jego szyję założył amulet i kawałek się cofnął, by móc obserwować efekt tego działania. Nagle wszystkie drzwi w komnacie otworzyły się, a heretyk został okrążony przez dwumetrowe istoty, ludzi-owady. Jeden z nich, rangą wyższy od reszty, podszedł do Elfa i uderzył go w twarz. Coś powiedział. Brzmiało to jak chrobotanie korników.

- Księgo, proszę cię, tłumacz! - Elf spojrzał w stronę księgi. Ta uniosła się w powietrze, chwilę odczekała, po czym zaczęła tłumaczyć:
- On mówi, że zakłóciłeś spokój jego pani, kapłanki.
- Ale ja przyszedłem wykonać zadanie! - Heretyk podniósł ręce w górę. Księga powiedziała coś do potwora. Ten spojrzał w stronę Corvusa i odpowiedział coś księdze.
- By dostać się do kapłanki, musisz wykonać dwa zadania.

Heretyk stanął prosto. - Przyjmuję wyzwanie! - Krzyknął. W tym samym momencie winda na środku pomieszczenia przeniosła Corvusa i księgę gdzieś w dół. Gdzieś, gdzie heretyk musiał pomyślnie przejść próby.



The Gauntlet i Trial Pit (Mapa: GAUNTLET.BSP & HIVETRIALPIT.BSP)

Z pamiętnika Corvusa Wspaniałego, króla Parthoris:
...Natenczas zmuszony zostałem do przebycia owych testów. Pierwszy z nich to było przejście mostu dużego, który pod moimi krokami zgubnie zapadał się. Przeskoczyłem go, trwożąc się, że do lawy wpadnę i tam żywot mój zakończę. Natenczas zaczął się test drugi: w korytarzu dwa koła były zaznaczone. Gdym przeskoczył pierwsze, nagle kleszcze za mną się zatrzasnęły i otworzyły z siłą, która smoka nieledwie mogłaby powalić. Trzeci test: nad nim zastanawiać się krzytnę musiałem. Musiałem skakać, koło po kole, przez tę salę potężną. Gdym w koło nie trafiał, na początek tego pomieszczenia przenoszony byłem. Zauważyłem także, że pola z krwią zielonym niebezpieczne były. Czasem na nie filar z potworną siłą opadał i się wznosił. Te pola unikać wolałem. Pierwej kierunek zachodni obrałem. Po skokach kilku do świątyni Srebrnej Zbroi dotarłem. Następnie w sposób sprytny na początek pomieszczenia się przeniosłem, po czym na północ ruszyłem, z zamiarem tego testu ukończenia. W kolejnym pomieszczeniu windą żem wzniósł się do góry. Tutaj zatrzymałem się na chwilkę, by w terenie obeznać się. Na kamienie, jedne z czterech kupek, wskoczyłem, po czym na wznoszącą się tam podłogę. Przypadkowo na kamień jakowyś nadepnąłem, wtedy też most przede mną się otworzył. Do kolejnego pomieszczenia, licząc, do piątego testu doszedłem. Na lewo ode mnie przycisk na ścianie żem wyczaił i jedną kulą ognistą strzeliłem. Platforma kręcić się zaczęła, umożliwiając przejście na drugą stronę. Przy okazji fizjonomię diabła zniszczyłem, bo obraz ten mi się nie podobał. Przypadkowo więc ukryte miejsce odkryłem. Z drugiej strony kolejną windą na kolejne piętro wjechałem i tam czekał na mnie test szósty. Prosto pobiegłem, potem w prawo i w lewo. Do trzech kręcących urządzeń doszedłem. Uważając, by owe machiny śmierci żeber mi nie porachowały, wolno doszedłem do filarów podnoszących się i opadających. Pode mną lawa płynęła. Wskoczyłem na pierwszy filar. Z gorąca mię w głowie zakręciło, ale dałem radę doskoczyć do kolejnego filaru, a stamtąd do podłogi. Jakiż to strach mię ogarnął, gdy podłoga pod moimi nogami zaczęła w ścianę powracać! Skoczyłem do przodu, byle tylko na dół nie spaść. Następnie ominąłem jeszcze młoty wielkie, tasaki i kręcące się maczugi, aż do świątyni ducha dobiegłem. Tam podkurowawszy się nieco, skręciłem w prawo i prosto przez drzwi do windy się przedostałem...

...Potwór przede mną stał przeogromny. Wrzeszczał on, pazurami machał i cały czas biegał, myląc strzały moje. Były tu także trzy świątynie, ważne dla mnie, bo powracające mię do zdrowia, regenerujące energię i zbroję srebrną nakładające na mnie. Ta z energią, zauważyłem, odnawiała się, pozwalając mi wiele razy z niej korzystać. Potwór ciskał się, filary niszczył i dać za wygraną nie chciał. Lecz ja, dzięki księdze mej, sprytowi i broni śmiercionośnej, zabić go zdołałem. Gdy padał na ziemię, hałas a dym przeogromny był się przy tym wzniósł. Był tam czar również, który wielkie żelazne kule we wroga posyłał. (...) Do kolejnej komnaty wkroczyłem...



The Lair of the Mothers (Mapa: HIVEPRIESTESS.BSP)

ImpOno ostrzega: Drzwi koło dużej larwy wymagają klucza, mimo że nie ma przy nich żadnego napisu. Zapomniało się Krukom...

Teraz już nic nie stało na przeszkodzie, by Elf mógł spotkać się z kapłanką. Podszedł prosto, wskoczył na małą wyrwę, po czym przekroczył długi most, Doszedł do dużego pokoju o kolorze zielonym. W jego centrum siedziała potężna larwa. Obserwowała bohatera, lecz nie atakowała. Heretyk ją także zignorował. Wskoczył na linę, a następnie na platformę. Podbiegł do drzwi. Okazało się, że musi posiąść klucz, by je otworzyć. Elf wiedział o tym, ale swoją wiadomość zachowal tylko dla siebie. Przeszedł na drugą stronę platformy i wszedł przez otwarte drzwi do kolejnego pomieszczenia. Na dole było bagno, obok zwisała lina, a na środku pomieszczenia stała kolumna. No właśnie, kolumna... Elf strzelił w nią kilkanaście razy, a kiedy ta nareszcie runęła na ziemię, bagno wyparowało. Wskoczył na linę i udał się do kolejnych pomieszczeń. Teraz odwiedził Gold Armour i Spirit Shrine, po czym udał się do końca korytarza, wszedł dzięki niemu do sali, po czym udał się do drugiej części sali. Była tutaj duża ściana blokująca przejście dalej. Corvus przeskoczył ją, podnosząc klucz będący za nią. Następnie wyszedł z tego pomieszczenia drzwiami, a kiedy doszedł do zablokowanej drogi, odwiedził Silver Armour Shrine. Zauważył, że obok była dziura w podłodze. Wskoczył tam, po czym cały czas szedł prosto, aż doszedł do pomieszczenia z siedzącą larwą. Otworzył zamknięte drzwi, po czym pobiegł po dużych belkach w tej komnacie, odwiedzając przy okazji Spirit i Mana Shrine. Szedł prosto aż doszedł do dziwnego pomieszczenia będącego z pewnością wylęgarnią. Okrążył ją i wszedł do jej wnętrza. Tam był dziwny posążek. Elf podniósł go, odwrócił się i jedną z wind zjechał na dół. Udał się następnie do pomieszczenia z larwą, a później do pokoju, w którym znalazł klucz. Wyszedł znowu przez te drzwi i poszedł w lewo, prosto, a następnie w prawo. Doszedł do pomieszczenia z pustym piedestałem. Kiedy na niej położył bożka, uaktywnił się teleport. Heretyk bez wahania wszedł weń.

Znalazł się w dziwnym pomieszczeniu. Naprzeciw niego stała piękna i młoda kobieta.
- W czym mogę ci służyć, Elfie? - zapytała.
- Czy mogłabyś mi pomóc wyleczyć się z choroby, plagi? - Elf podszedł do niej.
- Oczywiście, że ci pomogę. Oczyścić twą duszę! - Nagle kapłanka rzuciła się na Corvusa, chcąc go zabić. W oczach miała szaleństwo. Poniewczasie Corvus zorientował się, że i ona jest zarażona. Szybko wyciągnął Różdżkę feniksów i wystrzelił we wroga kilka razy. Kapłanka, jak się okazało, nie była wcale taka silna. Po kilku strzałach legła na ziemi. Heretyk podszedł do niej:
- Ahh. Dziękuję. Czuję, jak złe moce opuszczają mnie.
- Kapłanka podniosła się z ziemi.
- Ale nie mnie! Jak ja się mam z tego wyleczyć? - Kapłanka zaczęła zastanawiać się nad czymś, po czym powiedziała:
- Zło nie powstaje z niczego. Słyszałam, że istnieje kreator tej całej zarazy. On nią atakuje wszystkich. Jego siedziba znajduje się w Twierdzy Chmur, w Górach Krańca Świata. Jeżeli zgadzasz się, mogę cię przeteleportować w pobliże twierdzy.

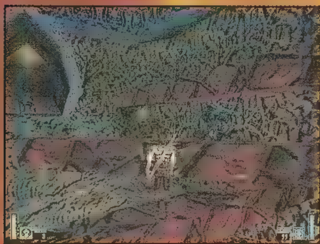
Elf zgodził się.



The Ogle Mines (Mapa: OGLEMINE1.BSP i OGLEMINE2.BSP)

Heretyk poszedł w przód, po czym zszedł na dół po linie. Poszedł drogą, uważając na wydobywające się opary pary. Odwiedził Spirit Shrine, a następnie wskoczył na górę i ścieżką udał się dalej. Gdy doszedł do blokady drogi, poszedł w lewo, aż doszedł do windy. Zjechał w dół. Znajdował się w dużym pomieszczeniu z drzwiami na wprost i kolejnymi na lewo. Wszedł w te drzwi na lewo, skacząc bardzo ostrożnie, by nie spaść na dół. Był tam Kopalniany Wózek, lecz nie miał jednego koła. Elf wrócił do poprzedniego pomieszczenia i wszedł w ostatnie nie odwiedzane dotąd drzwi. Windą będącą kawałek dalej zjechał na dół. Tutaj spotkał dziwne stworki, Ogle, pracujące dla ich panów. Zabił wszystkich panów, a Ogle zaczęły radować się z odzyskanej

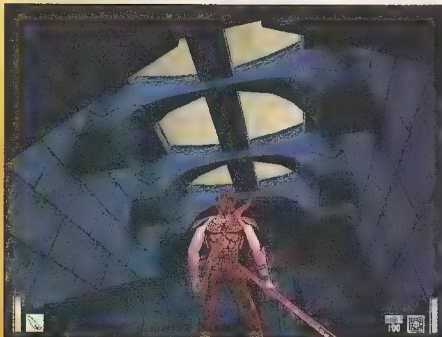
wolności. Skakały, machały młotami, tańczyły z powodu uzyskania wolności. Elf przeczołgał się przez dziurę pod pomostem. W następnej, dużej hali wszedł na mały pagórek na prawo od dziury, po czym wskoczył na drogę w górze. Poszedł prosto i odwiedził Gold Armour Shrine. Kiedy odwrócił się, zauważył zamknięte drzwi. Poszedł dalej, nie zajmując się na razie drzwiami. Podszedł do ściany między dwoma żelaznymi sztabami i wskoczył na górę. Znajdująca się tam dźwignia otworzyła drzwi w poprzedniej planszy. Elf powrócił tam i podniósł leżące Koło do Wózka. Wrócił do Kopalnianego Wózka, przymocował je do pojazdu, po czym rozpędził go i przeskoczył wielką dziurę. Daleko nim jednak nie pojechał. Kiedy tylko wózek upadł na ziemię, roztrzaskał się. Bohater wszedł do pomieszczenia z kilkoma taśmociągami. Zeskoczył na dół. Były tam drzwi - jak się okazało: zamknięte. Elf przeczołgał się przez dziurę w ścianie i uważając na parę, udał się do kolejnego pomieszczenia. Znajdowała się w nim potężna rzeka szlamu, niemożliwa do przeskoczenia. Na prawo były drzwi. Heretyk poszedł tam, a następnie poszedł prosto, odwiedzając będącą obok Spirit Shri-



ne. Przesunął dźwignię, która otworzyła drzwi w poprzednim pomieszczeniu. Nim jednak Heretyk opuścił tę planszę, wdrapał się na górę. Okazało się, że jest tu pozioma winda, która może przenieść go na drugą stronę, lecz nie ma zasilania. Wrócił do przed chwilą otwartych drzwi. Przekręcił koło, by para została usunięta. Poszedł dalej, do kolejnego pomieszczenia z taśmociągami. Zeskoczył na dół, poszedł w lewo i dalej tą drogą. Doszedł do dużego pomieszczenia z basenem lawy pośrodku. Poszedł przed siebie, a następnie w lewo, aż doszedł do liny zwisającej ze ściany. Wszedł nią na górę, zwiedził będącą tam Mana Shrine i zeskoczył na dół. Podniósł nieprzerobiony kruszec, a następnie zeskoczył na dół i drugimi drzwiami wszedł do kolejnego pomieszczenia. Poszedł drewnianym pomostem i będąc na rozwidleniu poszedł w prawo. Doszedł do rafinerii! Położył nieprzerobiony kruszec w rafinerii, a w zamian otrzymał źródło mocy, czyli przetworzony kamień. Wrócił drewnianym pomostem, lecz na rozwidleniu obrał drogę, którą jeszcze nie szedł. Pojechał windą na górę, przekroczył kolejne, będące po sobie, drzwi aż do windy poziomej. W generatorze umieścił kamień, nacisnął dźwignię i wszedł na windę. Po chwili znajdował się po drugiej stronie. Odwiedził jeszcze Blade Shrine, wszedł przez otwarte drzwi i windą pojechał na górę, do:



Przeszedł do drugiego pomieszczenia, na rozwidleniu poszedł w jedną z dwóch możliwych dróg, aż doszedł do windy. Wjechał do góry. Następnie poszedł do przodu, aż doszedł do sali tortur - pomieszczenia, którego centralną część zajmowała wisząca klatka. Podszedł do drzwi na lewo. Okazało się jednak, że są one zamknięte. Elf podjechał więc windą na górę i będącą tam dźwignią otworzył drzwi. Przed opuszczeniem tego pomieszczenia odwiedził jeszcze dwie kaplice. Uważając na płomienne pułapki będące na ścianach, udał się prosto, do końca pomieszczenia z celami więziennymi, a następnie windą pojechał na górę. Odwiedził Light of the Seraph Shrine i nacisnął przycisk na ścianie. Kiedy klatka opuściła się, Elf wskoczył na jej dach. Kiedy tylko klatka znów się wzniosła, heretyk zeskoczył do nowego pomieszczenia i odwiedził Silver Armour Shrine. Poszedł teraz ścieżką okrążającą pomieszczenie i doszedł do pokoju z dwoma przyciskami. Gdy je nacisnął, cele otworzyły się. Corvus wrócił tam. Kiedy wszedł do jednej z cel, zobaczył straszny widok. Na jednym z łóż leżał zmasakrowany Reptilion. Z trudem otworzył oczy i zaczął coś mówić. Elf pod-



szedł do niego, by mógł usłyszeć jego słowa:
- Kontynuować... Moją podróż... Klucz... Weź go... Ahhh...
Reptilion na chwilę się wyprężył, a następnie całkowicie rozluźnił. Jego oczy zamknęły się, a z zaciśniętej pięści upadł na ziemię klucz. Corvus podniósł Dungeon Key, po czym opuścił pomieszczenie dziurą w ścianie. Poszedł drogą w prawo i użył dźwigni, by otworzyć drzwi. Następnie odwrócił się, wszedł schodami na górę. Przeszedł pułapki, udał się do będących tutaj drzwi. Wszedł w nie. Miał nadzieję, że cała podróż już się skończy. Nie wiedział jeszcze, że jego koszmar dopiero się zaczyna...

[illegible] pierwsza (Mapy: CLO- [illegible].BSP i CLOUDLABS.BSP)

ImpOno ostrzega: Noo, może niezupełnie ostrzegam. Raczej wyjaśniam. Mimo że przed nami jeszcze cztery mapy, ja uporządkowałem je w nieco inny sposób. Nazwałem bowiem kolejne rozdziały: część pierwsza, druga i pojedynek. Oczywiście, wszystko to ku wygodzie gracza. :)

Corvus pobiegł prosto, aż znalazł się w pomieszczeniu z czterema kolumnami. Tam spojrzał do góry i w lewo - były tam Light of the Seraph Shrine i kilka ciekawych rzeczy. Następnie Elf opuścił to pomieszczenie, wdrapał się na ścianę i poszedł ścieżką. Przed nim znajdowała się forteca. Wszedł do niej, idąc cały czas prosto doszedł do schodów. Szedł nimi cały czas, odwiedzając przy okazji Gold Armour Shrine, aż doszedł do dużych, zamkniętych drzwi. Użył na nich Dungeon Key. Wszedł do pomieszczenia, w których były duże, niebiesko-zielone drzwi. Za nimi było zagrożenie, Elf wyczuwał to. Poszedł w lewo, schodami do góry, aż doszedł do drzwi po prawej. Wszedł do nich. Wtedy uaktywniła się księga:
- Tej bariery nie pokonasz żadnymi czarami. Czy widzisz te siedem promieni? Są wysyłane przez inne księgi mocy. Sześć z nich musisz zamknąć dzięki przyciskom w pałacu. Siódmą musisz zamknąć samodzielnie.
Corvus trzymał ręce na barierze. Cofnął się i wyszedł na schody. Wszedł na górę. Znalazł się w pomieszczeniu z jakąś maszyną. Stąd doszedł do drzwi po prawej. Niestety, były one zamknięte. Corvus poszedł na lewo i rampą zszedł na dół. Była tutaj duża metalowa platforma. Elf podszedł do alkowy i przesunął dźwignię. Następnie wskoczył na platformę, która okazała się windą i zawiozła Elfa na górę. Odwiedził Spirit Shrine i nacisnął Pierwszy z Sześciu. Zeskoczył na dół i przez drzwi wszedł do laboratorium. Podszedł w przód. Okazało się, że drzwi są zamknięte. Wrócił do ścieżki na lewo i wszedł po schodach. Dotarł do pokoju z inkubatorami. Poszedł do końca pokoju i przesunął dźwignię, która otworzyła drzwi w poprzednim pomieszczeniu. Wrócił tam. Odwiedził Gold Armour Shrine i wrócił do rozwidlenia. Jedna droga prowadziła prosto, druga w prawo. Poszedł w prawo, później prosto aż doszedł do pomieszczenia z wielkim piecem. Zjechał windą na dół i podszedł do pieca. Dało się wejść do środka, lecz drogę zagradzały dwa płomienie. Poszedł do Mana Shrine, a następnie windą pojechał do góry. W pomieszczeniu była dźwignia. Gdy Elf ją przesunął, płomienie zgasły. Elf wrócił do pieca, wszedł do środka i wcisnął Drugi z Sześciu. Następnie wspiął się na samą górę pieca. Od drzwi szedł prosto, a następnie wspiął się schodami na górę. Przesunął dźwignię obok maszyny i wszedł na podłogowy kafel, na Trzeci z Sześciu. Następnie wrócił prawie na początek twierdzy, do pomieszczenia z maszyną. Drzwi, które zastał zamknięte, ustąpiły. Wszedł do środka.



Cloud Fortress, część druga (Mapy: CLOUDHUB.BSP, CLOUDQUARTERS.BSP i CLOUDSANCTUM.BSP)

Wszedł przez drzwi naprzeciw niego i odwiedził Reflective Shrine. Poszedł do przodu i wyszedł drzwiami. Znalazł się na pierwszym piętrze fortecy. Spojrzał w dół - od razu zakręciło mu się w głowie od tego widoku. Wszedł do następnego pomieszczenia i, przeskakując przez ogniowe pułapki, doszedł do Spirit Shrine. Następnymi drzwiami wszedł do kwater mieszkalnych. Szedł dalej korytarzem prosto, a następnie w lewo. Zszedł na dół, poszedł prosto korytarzem, znów skręcił w lewo i wszedł do jadalni. Był tu duży stół oraz kominek. Wyszedł z pomieszczenia drzwiami znajdującymi się w lewej części pomieszczenia, patrząc od kominka. Szedł tak długo, aż nie doszedł do pokoju z kotłem na środku. Była tu także dźwignia. Przesunął ją, po czym wrócił do jadalni. W powrotnej drodze odwiedził jeszcze Silver Armour Shrine. Wskoczył na kominek i nacisnął Czwarty z Sześciu. Wyszedł z jadalni, poszedł schodami na górę, prosto, aż doszedł do dziury w podłodze. Zeskoczył na dół i poszedł schodami aż do drzwi. Niestety, drzwi były zamknięte. Poszedł do drugiej części pomieszczenia i kolejnymi schodami wszedł na górę. Znalazł się na półpiętrze. Poszedł głównym korytarzem i podniósł leżący kawałek dalej Fortress Key. Następnie wrócił na drugą stronę, poszedł do końca pomieszczenia, skręcił w prawo i odwiedził Spirit Shrine. Wrócił do zamkniętych drzwi i znalezionym kluczem otworzył je. Schodami szedł cały czas do góry, aż dotarł do drugiej jadalni. Wszedł na następne schody, poszedł prosto, i mając do wyboru iść prosto lub skręcić w prawo, wybrał to drugie. Wszedł po schodach na lewo i nacisnął Piąty z Sześciu. Poszedł drugą możliwą drogą na tych schodach i wszedł do Light of Seraph Shrine. Wskoczył na regał, po czym wskoczył w ciemną alkowę znajdującą się nad kaplicą. Przesunął dźwignię, po czym wszedł do kolejnego

pomieszczenia przez drzwi, które się otworzyły. Dotarł do kolejnego pomieszczenia, w którym była winda i Gold Armour Shrine na dole. Wpierw wszedł do windy i nacisnął Szósty z Sześciu. Teraz należało powrócić na początek fortecy i zamknąć siódmą księgę. Elf zeskoczył na dół, odwiedził Gold Armour Shrine i poszedł drogą cały czas w dół, aż opuścił tę lokację. Znajdował się na półpiętrze w fortecy. Zeskoczył na dół i wszedł w pobliskie, wielkie drzwi. Teraz poszedł schodami na samą górę i przeszedł przez kolejne duże drzwi. Znajdował się znów w Inner Sanctum. Wszedł na schody po lewej i poszedł nimi do samego końca, aż dotarł do pomieszczenia z trzema świątyniami.

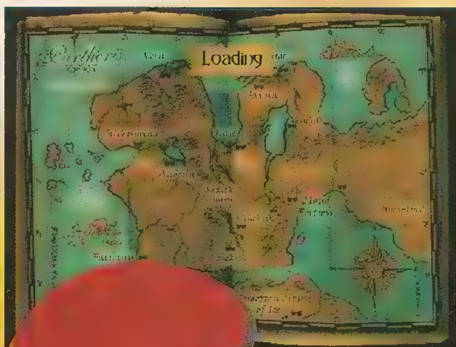
Cloud Fortress, pojedynek (Mapa: CLOUDSANCTUM.BSP)

ImpOno ostrzega: Główny wróg ma dziwną tendencję do odradzania się. Więc, gdy tylko on upadnie na ziemię, zanieś księgę na swoje miejsce.

Z pamiętnika Corvusa Wspaniałego, króla Parthoris:
„...Trzy świątynie tutaj były: Energii, Zbroi i Zdrowia. Gdy trzy wszystkie odwiedziłem, przyciski dwa na ścianie pojawiły się. Po naciśnięciu ich teleporter w sali się pojawił. Ja zaś do niego wszedłem. Teleport wyrzucił mię przed dużymi, zielonymi drzwiami, które czas cały zamknięte były. Teraz zaś stały przede mną otworem. Wszedłem do dużej komnaty, ze stołem przykrytym polem ochronnym pośrodku. Gdym tylko wszedł, drzwi za mną zamknęły się, a ja stanąłem sam na sam z Morcaviusem. On obserwował mię uważnie przez pewien czas aż wreszcie rzekł do mnie:
- Ukłon Ci, Corvusie. Bo wreszcie nadszedłeś, a ja na ciebie czekałem.
Czekał na mnie? Te słowa mię zdziwiły. Z jakich to powodów miał na mnie czekać?
- Kim jesteś, niszczycielu?
- Dobrze wiesz, Corvusie. Prawdy nie da się oszukać. Jestem Seraph, jeden z twoich przodków.
Słysząc te słowa, targnęła mną nienawiść i wykrzyczałem w jego stronę:
- Nieprawda! Byłeś nim niegdyś! Teraz jesteś jego odbiciem!
- A więc giń, prasynu! Nie pomoże ci nawet ta księga!
Wybiegł on z koła i krążyć począł, a nad jego głową magiczne kule się pojawiły. Ja zaś broń feniksa wyciągnąłem i księgę uruchomiłem. Powiem wam, że walka długa i zażarta była, aż wreszcie diabeł wcielony na ziemię upadł. Lecz żył jeszcze, bo ruszał się. Natenczas księga nakazała mi wbiec do koła i położyć ją na ostatnim miejscu. Tak też uczyniłem. Za sobą usłyszałem spokojny, nieludzko chłodny głos:
- Tak Corvusie, zrobiłeś to, czar zostanie rzucony. Wszyscy zginą, a zostaną tylko ci naprawdę silni. Masz kontrolę nad księgą. Przyłącz się do mnie, będziemy władcami.
- Nigdy! - Krzyknąłem. W tym momencie błysk oślepiający nas uderzył, a i hałas się podniósł. Po chwili wstałem za pomocą rąk moich, a nade mną stał anioł przodka mego.
- Czar Wniebowstąpienia został rzucony, Corvusie. Nareszcie jestem wolny! Żegnaj, Corvusie! Żegnaj i opiekuj się tym ludem, bo on cię potrzebuje.
- Żegnaj... Dziadku...
Dziękuję wam, dobre duchy, i tobie, Seraphie za to".

...Tak było, a pamiętajcie, że wszystko dobre, co się dobrze kończy. Taką przygodę miał Corvus, a wiedzieć wam trzeba, że zdarzyła się ona naprawdę. - Zabrzmiały brawa i nieliczne zachwycone głosy. - Dzięki ludzie, dzięki wam, za te wspaniałe podziękowania, lecz wolałbym otrzymać za tę opowieść coś bardziej może wymiernego....
W tłumie w stronę barda i jego lutni popłynęły sakiewki pełne grosza.

bard IMPono



TIPSY

Kody wpisuje się z konsoli - aktywizacja klawiszem ~

playbetter - God mode
twoweeks - podboostowanie postaci
meatwagon - zabija wszystkie potworki, prócz nie-bossów
victor - zabija wszystkie potworki, łącznie z bossami
angermonsters - potworki się denerwują
crazymonsters - zew krwi dla potworków
kiwi - chodzenie przez ściany
showcoords - pokazuje współrzędne
weapprev - wybranie poprzedniej broni
weapnext - wybranie następnej broni

Kody przedmiotów - do użycia z komendą spawn:
item_weapon_firewall
item_weapon_maceballs
item_weapon_magicmissile
item_weapon_phoenixbow
item_weapon_redrain_bow
item_weapon_sphereofannihilation
item_defense_meteorbarrier
item_defense_polymorph
item_defense_powerup
item_defense_ringofrepulsion
item_defense_shield
item_defense_teleport
item_health_full
item_health_half
item_mana_combo_half
item_mana_combo_quarter
item_mana_defensive_full
item_mana_defensive_half
item_mana_offensive_full
item_mana_offensive_half
item_puzzle_canyonkey
item_puzzle_cloudkey
item_puzzle_cog
item_puzzle_crystal
item_puzzle_dungeonkey
item_puzzle_highpriestesskey
item_puzzle_highpriestesssymbol
item_puzzle_hive2amulet
item_puzzle_hive2gem
item_puzzle_hive2spear
item_puzzle_minecartwheel
item_puzzle_ore
item_puzzle_plazacontainer
item_puzzle_potion
item_puzzle_refinedore
item_puzzle_shield
item_puzzle_slumcontainer
item_puzzle_tavernkey
item_puzzle_tome
item_puzzle_townkey



producent: Lucasarts
platforma: PC

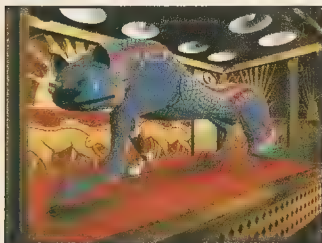
GRIM FANDANGO

Coś się psuje w Krainie Zmarłych. I właśnie Ty - Manny Calavera - agent podróżny w Departamencie Śmierci będziesz musiał wybadać co i dlaczego. Od powodzenia tej misji zależeć będzie Twoje własne zbawienie... Czeka na ciebie 4-letnia podróż przez ponad 100 fantastycznych lokacji, stworzonych w technice 3D i nawiązujących do kultury Azteków; sieć 50 postaci (co wiąże się również z 7.000 linii mówionych dialogów i setką wymagających, z niekonwencjonalnymi rozwiązaniami zagadek). Dosyć będzie dodać jeszcze, że świat ten stworzył Tim Schafer, człowiek odpowiedzialny za Day of Tentacle i Full Throttle. To bowiem mówi samo za siebie: będzie cudownie... ale i trudno zarazem.

ROK PIERWSZY

Zatrucie (The Poisoning)

Gra zaczyna się w biurze Manny'ego Calavera - naszego herosa. Podejdź do tuby (rury na pierwszym planie) i użyj jej by przeczytać wiadomość. Skieruj się w stronę windy do garażów (drzwi na wprost i lewo od Ewy, nie-Twojej sekretarki) i zjedź na dół, by zobaczyć właśnie odjeżdżający ostatni samochód. Podejdź do narożnika garażu i spójrz na drzwi. Zapukasz, i otworzy je Glottis. Następnie poprowadź rozmowę w podany poniżej sposób:
„Ej, jesteś kierowcą?" „Nazywam się Calavera." „Wygląda na to, że potrzebuję nowego kierowcy". „Chcesz być moim zapasowym kierowcą?" „Dawaj, Glottis". „Nie jesteś za duży, to samochody są po prostu za małe".
(„Hey, you a driver?" „I'm Calavera." „Looks like I need a new driver." „You want to be my replacement driver?" „Come on, Glottis." „You're not too big. The cars are just to small.")
Dostaniesz wniosek o niezbędne przerobienie samochodu. Udaj się windą na górę. Użyj wniosku na Evie, ona spróbuje powiadomić o nim Dona, lecz on odrzuci prośbę, wrzeszcząc, że jest zajęty. Zjedź w dół windą naprzeciw biurka Evy, przejdź przez hol i wyjdź głównymi drzwiami. Idź w kierunku parady, wejdź w boczną uliczkę i wejdź po związanych chustach na gzyms. Wejdź przez okno do biura Dona, włącz komputer i zmień wiadomość w Interkomie na:
„Wiesz, Ewa, podpisz to sama, możesz? Jestem zajęty". („Ah, cripes Eva! Just sign it yourself, will ya? I'm busy!")
Wyjdź przez okno, zejdź po węzłach na ulicę, wejdź z powrotem przez główne wejście do budynku i podejdź do Evy. Ponownie użyj na niej wniosku, a otrzymasz wypracowaną przez siebie zgodę. Zostaniesz przeniesiony do Krainy Życia. Użyj swojej kosy na paczce. Kolejny przerywnik filmowy i znów znajdujesz się w głównym holu.



Pozyskanie lepszego klienta (Getting a Better Client)

Wejdź do swojego biura i weź karty leżące na stole. Następnie podejdź do biurka Evy i użyj kart na jej dziurkaczu. Pójdź prosto głównym holem, gdzie zagada cię Demon narzekający na system tub. Udaj się na ulicę, po czym pójdź na festiwal. Porozmawiaj z Klaunem.
„Co ćwiczysz?" „Ej stary, zrób dla mnie jedno z nich". „Założę się, że nie zrobisz kota". „Martwy robak".
(„Practing What?" „Twist me up one of them, eh fella?" „Bet ya can't do a cat." „A dead worm")
Dostaniesz nienadmuchany balon, schowaj go. Poproś Klauna o kolejny balon:
„Mój dzieciak chciałby jeszcze jeden balon. Masz może jeszcze jakiegoś martwego robaka w zanadrzu?"
(„My kid wants another balloon animal" „Do you have any more dead worms back there?")
Wróć do budynku i pójdź do pokoju pakunkowego (po prawej od wejścia). Użyj jeden z balonów na czerwonym wężu, drugi - na niebieskim. Idź do swojego biura. Użyj oba balony na tubie od przekazywania wiadomości i obserwuj. Wróć do głównego korytarza, po czym wejdź do pomieszczenia „serwera rozdysponowującego pocztę" - zmieniającego tuby (naprzeciw pokoju pakunkowego). Przesuń zasuwę w otwartych drzwiach za plecami Różowego Demona, po czym porozmawiaj z nim.
„Kto mógł zrobić tak przerażającą rzecz?" „Cóż, spadam". („Who would do a terrible thing like this?" „Well, I gotta split")
Scenkę skończysz z gaśnicą magnezjową. Opuść to pomieszczenie, po czym wejdź do niego ponownie. Otwórz drzwi i użyj poprzekłuwanej karty na czerwonej tubie. Ha, masz nowego klienta! Niestety, w tej chwili długo z nią nie pogadasz:
„Proszę mi wybaczyć, ale muszę „wyprostować" ten bałagan".
(„Excuse me, but I have to go straighten this mess out")
No cóż, chyba masz kłopoty.

Rewolucja (The Revolution)

Jesteś zamknięty w „biurze" Glottisa. Zapukaj w drzwi i powiedz:
„Myślę o wyjściu stąd, to wszystko". „DOD prowadzi nieuczciwą grę i zamierzam to udowodnić". „Chcę to zdemaskować".
(„I'm thinking about getting out and getting even. That's it." „The DOD (Depatment of Death) runs a crooked game, and I intend to prove it." „I'm gonna blow the lid off this place.")
Zostaniesz zabrany do kwatery głównej w LSA (Lost Souls' Alliance), gdzie powinieneś porozmawiać z Salvadorem:
„Dobra, wchodzę w to. Co muszę zrobić?" „Chcesz, bym był Twoim posłańcem?" „Jeżeli ściągnę trochę gołębi z dachu to mnie wypuścisz?" „Wychodzę".
(„Okay, I'm in. What do I have to do?" „You want me to be your messenger?" „If I grab some pigeons from the roof, will you let me go?" „I'm off") Pójdź do Klauna i poproś go o kolejny balon: „Mój dzieciak chciałby kolejny balon". „Kot". („My kid wants another balloon animal" „A cat.") Następnie weź trochę chleba (z namiotu obok Klauna) i wejdź na odwiedzony wcześniej gzyms. Przejdź po nim za narożnik i wejdź przez okno do biura Domina. Podejdź do gruszki treningowej i uderz w nią trzy razy, następnie podnieś szczękę bokserską, która spadła z półki. Podejdź do biurka, otwórz szufladę i wyciągnij z niej fosforyzujący koral. Wyjdź przez okno. Podciągnij krótszy zwisający kraniec sznura, po czym użyj na niej koral. Użyj stworzonej w ten sposób linki z kotwiczką, by zbudować most. Użyj go, by przenieś się na wyższy występ, później wejdź po drabince na dach. Podejdź do wylotu wentylatora i użyj na nim balon kota i chleb (w tej kolejności). Podejdź do gniazda, by wziąć z niego jajka i zejdź na dół, na ulicę. Wejdź do garażu i wejdź do kantorka Glottisa. Użyj szczęki bokserskiej na Fill-a-Dent. Użyj szczęki (nie spoglądając w kierunku żadnego przedmiotu), by otrzymać wierne odbicie własnej szczęki. Idź w boczną uliczkę i użyj niebieskiego „oka" na ścianie, po czym użyj jajek na Salvadorze. Użyj wzorca szczęki na Evie, a będziesz mógł opuścić miasto.

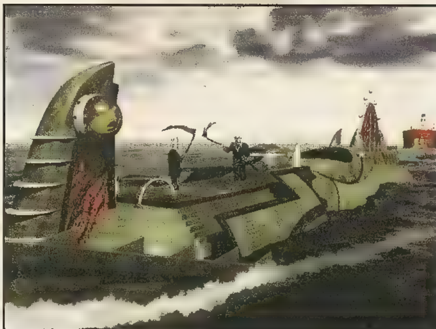
Serce Glottisa (Glottis« Heart)

Znalazłeś się w spetryfikowanym lesie. Pójdź do kolejnej planszy, na której zobaczysz Glottisa, który w rozpaczy wyrwie sobie serce. Potrzebujesz go, więc pobiegnij za sercem. Podnieś kość ze stosika i użyj jej na pajęczynie, następnie użyj na pajęczynie kosy. Wróć do Glottisa, podnieś serce i użyj go na nim.

El Marrow

No, z powrotem w Bonewagon. Pojedź w prawo, na kolejny ekran, do dziwnej maszyny. Podejdź do taczki i używaj jej, by poruszać ją do tyłu i w przód poprzez węże. Każdy z czterech węży kontroluje jedną z pomp na wyciągach. Powinieneś zsynchronizować pompy po obu stronach urządzenia, by „drzewo" wpadło w rezonans i rozkołysało się. Pewność dobrze wykonanego zadania będziesz miał wtedy, gdy drzewo zacznie kołysać się w tył i w przód. Lecz to jeszcze nie koniec. Wyłącz maszynę za pomocą panelu sterowniczego. Glottis zacznie się wspinać, by rozkołysać „drzewo" jeszcze bardziej. Jak znajdzie się już na górze, włącz maszynę z powrotem i obserwuj zabawę.

Tędy do Rubacava? (This Way to Rubacava?)



Zejdź z Bonewagon i podejdź do drogowskazu. Wyrwij go i przenieś do lasu na północnym zachodzie. Kiedy wbijesz go w ziemię, zacznie wskazywać nowy kierunek. Wyciągnij go znowu, przenieś go kawałek we wskazanym kierunku i wbij go w ziemię. Drogowskaz zawsze wskazuje ten sam punkt na ziemi, więc będziesz zmu-

szony go przenosić i wbijać tak długo, aż otworzy się jaskinia. Udało się? Jaskinia powinna się otworzyć (drogowskaz powinien być wbity kawałek w dół od środku ekranu). Wejdź do jaskini, podejdź do znaku i użyj go, by podnieść klucz. Wyjdź i skieruj się na polanę.

Zajęte bobry (Busy Beavers)

Wskocz do Bonewagon i przejedź przez kamienie na północny wschód. Podejdź do drzwi i otwórz je. Przejdź przez nie. Zostaniesz zaatakowany. Wejdź ponownie za bramę i z krawędzi kościstej tamy (w pobliżu zielonego kawałka) podnieś trzy kości. Pójdź ścieżką na lewo od mostu - jeden z bobrów podejdzie blisko ciebie i usiądzie na kamieniu nad tobą. Ustaw się twarzą w stronę smoły, wyciągnij kość i rzuć ją w rzekę. Szybko wyciągnij gaśnicę magnezjową i kiedy bóbr skoczy za kością, zrób mu niespodziankę, używając gaśnicy (naciśnij ENTER, ciskaj R i L, by wycelować). Powtarzaj tę czynność aż wszystkie bobry zostaną pokonane. Nie przejmuj się, jeżeli nie trafisz: kości ci u nas dostatek. Wróć przez bramę, użyj klucza na kłódce, by otworzyć drzwi i wjedź do środka.

Witamy w Rubacava (Welcome to Rubacava)

Znalazłszy się w Rubacava, idź po schodach do jadłodajni i zagadnij Celso. „Co ty tutaj robisz?" „Musisz ją bardzo kochać, Celso". „Skąd wiesz, że Twoja żona nie wyjechała stąd przed tobą?" „Pomogę ci w odnalezieniu żony. Jak ona wyglądała?" „Cóż, pójdę zobaczyć co robią inni moi klienci..." („What are you doing here?" „You must love her very much, Celso" „How do you know your wife hasn't gone ahead of you?" „I'll help you find your wife. What did she look like?" „Well, I'd better go see how my other clients are doing...") Dostaniesz zdjęcie od Celso. Wejdź na schody, na lewo przez mgłę i... Kiedy zostaniesz odratowany, podejdź do Velasco i powiedz: „Cóż, nie chciałbym przeszkadzać w rozmowie...", by zakończyć rozmowę. („Well, don't let me interrupt your car talk") Następnie użyj zdjęcia na Velasco i powiedz: „Skąd wiesz, że ona stąd odpłynęła? Nie wierzę!" „Cóż, nie chciałbym przeszkadzać w rozmowie..." („How do you know she sailed out of here? I don't believe it!" „Well, don't let me interrupt your car talk") Dostaniesz dziennik portowy. Idź z nim do jadłodajni i użyj go na Celsco. Kolejny przerywnik...

ROK DRUGI

Lambada (The Lambada)

Podnieś list leżący na stole: to od Salvadora. Będziesz miał gościa. Zejdź po schodach. W czasie próby wyjścia z budynku zostaniesz zatrzymany przez Lupe. Powiedz: „Okay, wracaj do pracy". („Okay, back to work") Skieruj się na zewnątrz i zejdź schodami do Meche. Tak ci się przynajmniej wydawało... Po przerywniku dowiesz się tego, co posłuży jako temat rozmowy z Velasco. „Dobra, jestem gotowy do żeglugi!" „Będę pracował!" „Okay, jeżeli znajdę trochę narzędzi dla Glottisa, czy możemy wejść na pokład?" „Co to za koleś, który jeszcze nie zamustrował?" „A jeżeli Naranja się nie pokaże, będę mógł zająć jego miejsce, dobra?" „Ujmę to w ten sposób..." „Lepiej pójdę skończyć pakowanie". („Alright, I'm ready to sail!" „I'll work!" „Okay, if I get Glottis some tools, can we board?" „Who's the one guy who hasn't boarded yet?" „What if Naranja doesn't show up? I can fill his spot, right?" „So let me get this straight..." „I'd better go finish packing")

Wstąpienie do Unii (Joining the Union)

Najpierw zdobyć musisz kartę członkostwa Unii. Skieruj się do Calavera Cafe, zatrzymaj w barze, weź likier ze złotymi płatkami i podejdź do Charliego - siedzi w pokoju z ruletką. Powiedz: „Aha, więc co ty tutaj robisz?" „Jak wydrukowałeś te wszystkie podróby?" „Co jeszcze możesz podrobić?" „Czy możesz zrobić wiarygodne karty członkostwa unii?" („Right. So what are you doing in it?" „How did you print fake betting stubs?", „What else can you counterfeit?" „Can you make reasonable union cards?"). Dostaniesz przepustkę dla VIPa i urządzenie podrabiające bilety. Przejdź przez bar i użyj przepustki VIP na Glottisie. Pójdź na Koci Tor (użyj dźwigni, by utworzyć mostek, po którym przejdziesz na drugą stronę kanału). Kiedy już tam będziesz, idź na wprost (nie po schodach) przejdź obok wielkiego, grubego kota do oświetlonego pomieszczenia i weź otwieracz do puszek. Wejdź po schodach na pierwsze piętro. Wejdź do kuchni, przywłaszcz sobie „kroplomierz" i czekaj. W moment później wejdzie tutaj kelner, który wejdzie do spiżarni. Zamknij za nim drzwi i użyj kosy, by je zablokować. Kiedy Glottis wykończy wino, wejdź po drabince na górę i użyj na pustej beczce otwieracza do konserw. Następnie użyj jej, by wejść do jej wnętrza. Kiedy znajdziesz się w piwnicce, wskocz na ciągnik widłowy i wjedź nim do windy. W środku ustaw ciągnik widłowy, tak by niemal zawadzał o prawą część drzwi windy (pod prawym wycięciem drzwi siatkowych). Naciśnij przycisk w windzie i natychmiast wskakuj na ciągnik, by dosłownie wjechać nim w drzwi. Kiedy znajdziesz „ukryte" przejście, podjedź pojazdem do przodu, by zablokować windę. Wysiądź, przejdź na drugą stronę ciągnika i zmień położenie dźwigni podnosząc widełki. Przejdź korytarzem i weź walizkę. Minie kilka minut i staniesz się szczęśliwym posiadaczem karty członkostwa Unii.

Marynarz Naranja (Seaman Naranja)

Pójdź do Blue Casket i wejdź do baru. Po spotkaniu Loli i Olivii i krótkiej rozmowie z Olivią, powiedz: „Cóż, złapię cię później, panienko". („Well, catch ya later, hep chick") Skieruj się do kuchni i tam użyj kroplomierza na zlewozmywaku. Idź do „domku" Tota (człowieka robiącego tatuaże), a raczej do tylnej części jego „chatki". Otwórz lodówkę, otwórz zamrażalnik, podbiegnij do butelki Naranjy i przygotuj kroplomierz. Kiedy zmarznięty Toto odciągnie uwagę Naranjy, użyj kroplomierza na butelce. To ogłuszy marynarza. Przeszukaj Naranję, by wziąć jego nieśmiertelnik. Następnie skieruj się na dach Kociego Toru i wejdź na górę. Pociągnij sobie łyk ze złotego likieru i szybko przejdź bramkę wykrywacza metali (zanim ci się odbije). Po chwili, powiedz: „Ej, Carla, to musi być fantastyczne mieć taki wykrywacz metali". „Tak". („Hey, Carla, that's an awfully nice metal detector you have." „Yes"). Przenieś się do oświetlonego pokoju z kuwetami, pójdź na koniec „trampoliny" i użyj swojej kosy na piasku, by zdobyć wykrywacz metali. Następnie skieruj się do Kostnicy (odpowiednia nazwa :)). Użyj nieśmiertelnika na jednym z ciał, następnie użyj wykrywacza metali na Membrillo, a on, po znalezieniu podłożonej wskazówki, powiadomi Velasco o śmierci Naranjy.

Narzędzia SeaBee (SeaBee Tools)

Niełatwo podejść Pszczoły. Pójdź do Blue Casket, a następnie podejdź do stołu z trzema spiskowcami (blisko wejścia do kuchni). Użyj listu otrzymanego od Salvadora na nich (zapomniałeś o nim? leży w Twoim biurze w Calavera Cafe) i weź książkę ze stołu. Podejdź do pszczół i użyj na nich książki. Zdaje się, że niezbędny jest ci prawnik... Skieruj się do loży VIPów i pogadaj z Nickiem: „Nick, potrzebuję prawnika". „Mój przyjaciel znalazł się w ciupie". „Wspaniałego prawnika". „Najlepszy powinien mi wystarczyć". „Ty, Nick". („Nick, I need a lawyer." „Friend of mine is in the slammer." „An excellent lawyer." „The very best is good enough for me." „You are, Nick.")
Pogadaj z nim znowu: „Virago, ja naprawdę potrzebuję prawnika". „Mógłbym powiedzieć Maxowi o tobie i Olivii". („Virago, I REALLY need a lawyer." „I could tell Max about you and Olivia.") Nick wyjdzie, zapominając o cygarniczce. Idź do biura strażniczki Carli i użyj na niej cygarniczki. Powiedz: „Nie wiem, znalazłem ją pod twoim biurkiem". „Tak". („I don't know. I found it under your desk." „Yes"). Powinieneś otrzymać klucz. Teraz pójdź do latarni morskiej i użyj klucza na drzwiach. Wejdź do środka i podnieś kartę, która pozostanie po... Następnie powróć do kafeterii Calavera i użyj karty na Lupe - do twojego ekwipunku dołączy damski żakiet. Użyj żakietu (na niczym, tj. nie spoglądając w kierunku żadnego przedmiotu), by wyciągnąć kartkę. Teraz idź do Toto i pokaż mu kartkę. Ostatecznie idź na Koci Tor. Wydrukuj bilet na „2", „TUE", „6" i użyj go w okienku Photo Finish (informacje o „Tydzień 2" możesz znaleźć na tabliczce na statui kota; „Race 6" - oglądając fotografię; dzień tygodnia zaś... hm, tutaj masz szansę od 1 do 7). Skieruj się do loży dla VIPów i użyj uzyskanej fotografii na Nicku, który jest teraz twoim prawnikiem. Masz narzędzia, masz pracę, masz kartę wstępu, więc czego ci trzeba? Oczywiście - Glottisa!

Stawianie żagli (Betting the Farm)

Glottis nie chce opuszczać pomieszczenia, więc musisz zrobić coś, by przyłączył się do ciebie. Pójdź do swojego biura i użyj swojego biurka, by włączyć system ruletek. Kiedy zaświeci się prawe czerwone światełko, użyj magnesu, by kulka przeszła na inny numer. To spowoduje, że Bogan zamknie klub. To zaś z kolei sprawi, że Glottis zostanie wywalony z loży.

ROK TRZECI

Przypadki (Customs)

Przejdź po mostku statku i zejdź po drabince. Wejdź do holu, gdzie zostaniesz uratowany przez Glottisa. Podnieś kotwice z prawej burty, użyj dźwigni kontrolujących śruby, by przesunąć statek w lewo (lewa dźwignia w dół, prawa w górę). Opuść w dół prawą kotwicę, podnieś ją raz jeszcze. Użyj swojej kosy na kotwicach przez iluminator na prawej burcie i podnieś LEWĄ kotwicę. Właśnie udało ci się przepołowić statek. Pójdź do dźwigni kontroli śrub i cofnij je, by uciec i... zatonąć.











Pod wodą (Under the Sea)
Podejdź na krawędź światła. Powinieneś spotkać Chepito. Powiedz: „Cóż, nie chciałbym przeszkadzać..." („Well, I don't wanna break your stride there") Podejdzie do ciebie. Złap jego reflektorek i obróć się w kierunku Glottisa, który złapie Chepita. Przejdź po krawędzi skały i podejdź do wystającego z niej kamienia. Obejdź go w kierunku odwrotnym do ruchu wskazówek zegara - macki złapią Chepito, a Ty - okazję...

Krawędź świata (The Edge of the World)
Wejdź do windy, a następnie pójdź po kładkach na zachód, przez drzwi. Powinieneś odnaleźć Meche i Domina. Zapytaj dzieci: „Dlaczego chcecie mnie pogryźć?" „Co wy dwaj robicie w tej klatce?" „Posłuchajcie, dzieci, jestem tu po to, by wam pomóc". „Wydostać was z klatki". „Moje ręce wcale nie są zbyt duże, by robić żarówki". „Po prostu nie mam żadnego z tych małych narzędzi, to wszystko". „Dobra, wracajcie do roboty". („Why do you want to bite me?" „What are you two doing in this cage?" „Listen, children, I'm here to help." „I'm here to help you get out of this cage." „My hand are not to big to make light bulbs." „I just don't have any of those little, tiny tools, that's all." „Okay, back to work.") Podnieś młotek i powróć do biura Meche (tam, gdzie byłeś wcześniej). Użyj popielniczki w taki sposób, by znalazła się ona na prawo od miejsca, gdzie zwykle spadają popioły z papierosa Meche (to może zabrać trochę czasu - popielniczka musi być przestawiona dosłownie na moment wcześniej). Wyrzuci ona swoje pończochy do kubła. Weź je stamtąd. Pójdź do windy, zejdź na dół ekranu i idź w lewo. Użyj młotka na Chepito (dostaniesz Bust-All; młot pneumatyczny), po czym użyj na nim pończochy. Otrzymasz broń (bez amunicji). Wróć znowu do windy i idź w prawą górną część ekranu.

Łódź (The Boat)
Za pomocą dźwigni przestaw kierunek ruchu pasa transmisyjnego, tak by poruszał się ku dołowi, następnie wejdź na niego i wbiegnij do góry, ponad wodę. Wejdź na wieżę żurawia, przejedź nim na drugą stronę wyspy, po czym zejdź na dół. Podejdź do łychy żurawia i użyj na niej Bust-All (otrzymane od Chepito). Wróć do żurawia. Opuść łańcuch raz jeszcze i podnieś go, by spowodować jeszcze większe straty. Przesuń żurawia na drugą stronę i opuść łańcuch w stronę pasa transmisyjnego. Wróć do pasa, przestaw kierunek jego ruchu (do góry), przestaw ponownie (w dół). Wejdź na żurawia i podnieś łańcuch. Wróć do żurawia, przejdź na drugą stronę, zejdź po pasie i wróć do biura Meche.

Ratownanie Meche (Rescuing Meche)
Użyj broni na Meche, po chwili jednak będziesz musiał ją ratować. Wyjdź na chodniczki przy windzie i użyj Bust-All na drzwiach. Użyj koła i kręć nim tak, by cztery zasuwy stanęły otworem (ustawianie zacznij od górnej). Użyj kosy na zasuwach, po czym otwórz drzwi. Kiedy będziesz w środku, zamknij drzwi za sobą i użyj kosy na płytce powyżej drzwi. Wejdź do ukrytego pokoju i użyj kosy na systemie spryskiwania. Podejdź do rury i zakręć zawór. Zauważ, że woda przesiąkła przez podłogę - sprawdź przez którą z płytek. Przyciągnij topór z kolejnego pomieszczenia i uderz nim w „feralną" płytkę.

Zaginięcie Domina (Domino's Fall)
Domino wejdzie za tobą na pokład - staw mu czoła. Wyciągnij kosę, ale nie zdołasz użyć jej na Domino. Użyj jej więc na oku ośmiornicy.

ROK CZWARTY

Ratowanie Glottisa (Save the Glottis)
Zejdź schodami na dół do trumny i otwórz ją. Spotkasz znowu Bruna (szacunek! dla Bruna aka Brudego) i dostaniesz kubek na kawę. Idź z powrotem na górę - obejrzyj przerywnik. Kiedy będziesz wychodził, Strażnik Bramy da ci notkę. Zejdź na dół i skieruj się do pomieszczenia pod torami. Pomów z Glottisem: „Co mogę zrobić? Coś jeszcze pomoże?" „Czy nie możemy znów poszaleć po drogach?" („What can I get you? Will anything help?" „Can't we make a new hot rod?") Pójdź do kuchni, użyj kubka od kawy na suszarce na naczynia, otwórz szufladę szafki i wyciągnij szmatę. Wyjdź do głównego pomieszczenia. Podejdź do beczki z olejem i użyj na nim szmaty. Wróć do kuchni i użyj szmaty na tosterze, by odkryć nowe paliwo rakietowe.

Odzyskanie Bonewagon (Rescuing the Bonewagon)
Po pierwsze, pójdź do doków: spotkasz Velasco. Kiedy zakończysz rozmowę z nim, odejdzie, pozostawiając statek w butelce. Weź tę butelkę. Idź do Blue Casket. Wejdź do kuchni i użyj butelki na beczułce. Wróć do Glottisa i daj mu butelkę. Po jego powrocie pomów z nim, a on... No cóż, musisz coś zrobić z żelatyną, jaka wyrwała się z jego żołądka. Pójdź do chaty Toto. Otwórz u niego szafkę z medykamentami i wyciągnij z niej ciekły azot. Użyj go na „żelatynie" w garażu, następnie wejdź tam i użyj bomby, by opuścić Rubacavę.

Zdobycie stroju (Getting a Suit)
Podejdź do resztek pokonanego żołnierza i podnieś jego ramię. Porozmawiaj z Meche, a następnie skieruj się do wyjścia, przejdź w następny ekran, wejdź na drabinkę, potem na kolejną drabinę, a znajdziesz się z tyłu kasyna. Podnieś czajnik z kawą, wejdź na drabinkę za Thunder Boys, obróć się twarzą w prawo i wylej ją na nich. Zejdź na dół, odłóż w dawne miejsce czajnik. Wejdź do pokoju do tworzenia makijażu. Najwyższa pora się przebrać. Wejdź na drabinkę, użyj ręki na „kruszarce" do lodu (wytwarza sztuczny śnieg). Weź kruszarkę („P"), przyda ci się ona później. Zejdź z drabiny, po czym wejdź do kasyna. Pogadaj z żołnierzem w płaszczu (to ten, którego wcześniej było jakby więcej) i pogadaj z nim od razu drugi raz. Dowiesz się, co robi. Pogadaj dwa razy z Meche, użyj prześcieradła na Charlim, wtedy od razu porozmawiaj z wojskowym. Pójdź do łazienki - tam otrzymasz przebranie.

Zdobycie broni (Getting a Gun)
Pójdź do kryjówki LSA i wyciągnij ze śmieci fotografię. Użyj notki dotyczącej Hektora na gołębiu, po czym daj mu zdjęcie. To powinno zmusić Bowsleya do ucieczki z wieży Hektora. Opuść kwaterę główną i przejdź korytarzem, a automatycznie otrzymasz pilota do Bonewagon. Omiń samochód i Glottisa i udaj się do piwnic. Znajdziesz się w tunelu. Użyj kruszarki z ręką na tunelu, a odnajdziesz drogę ucieczki Bowsleya i znajdziesz... aligatora. Wyciągnij pilota i podnieś Bonewagon. Bawiąc się pilotem, przesuń Bonewagon w przód, aż do miejsca, w którym będziesz mógł dosięgnąć chodniczka. Wejdź na niego, przebiegnij na drugą stronę i zacznij schodzić drabinką - aligator odwróci się. Kiedy to zrobi, użyj pilota, by opuścić podwozie Bonewagon i zakleszczyć ogon aligatora. Wejdź do szklarni, wyciągnij kosę i użyj ją na kuli z taśmy znajdującej się nad drzwiami. Będziesz mógł bez trudu wyjść. Wróć do środka, a otrzymasz pukawkę i trochę kwiatowej amunicji.

Spotkanie z Hektorem (Meeting Hector)
Aby dostać się do Hektora, idź po drabince na górę i wejdź do kasyna. Idź pogadać z różowym demonem. Zada ci zagadkę. Odpowiedzią jest ostatnia liczba, jaka pojawiła się na tablicy zawieszonej w centralnej części sali. Nie udało się? Przypomnij sobie układ i zgłoś się do poprawki. Na górze pogadaj z Celso: „Aktualnie pracuję dla Hektora." „Przysłał mnie tutaj, bym odpowiedział na wasze pytanie". „Prawdziwe pytanie to: czy czujecie, że na to zasługujecie?" „Na co zbieracie pieniądze? Na deszczowe dni?" „Tyle chłopcy o was, teraz opowiem o moich problemach". „Właśnie wracam z najgorszych wakacji, jakie kiedykolwiek miałem!" („Actually, I work for Hector. He sent me to answer your questions." „The real question is, don't you feel that you are worth it." „What exactly are you saving your money for? A rainy day?" „Well, enough about you guys, let me tell you bout my problems." „I just got back from the worst vacation I've ever had!") Poczekaj chwilę, gdyż wkrótce na ekranie pojawi się ładna, długa scenka.

Pani Szczęścia (Lady Luck)
Wejdź na drabinkę i przejdź na drugą stronę ramienia neonu. Wejdź na gzyms, odwróć się w stronę zniszczonej statuy. Użyj kruszarki, a następnie wysyp „amunicję" otrzymaną od Bowsleya, przewracając przy neon. Wejdź na drabinkę i po chwili otrzymasz wszystkie bilety.

Ostatnia odsłona (The Final Shodown)
Skieruj się w stronę cieplarni i wejdź do niej. Po dłuższej scence użyj ciekłego azotu na sobie („U"), następnie podejdź do samochodu i spójrz na tylne siedzenie. Pogadaj z GŁOWĄ LSA - Salvadorem, po czym podejdź do walizki i ją otwórz. Podnieś pojedynczy bilet i idź za cieplarnię. Bilet wskazywać ci będzie właściwy kierunek i kiedy znajdziesz się w odpowiednim miejscu, spadnie na ziemię. Przeszukaj pozostałą część Salvadora, znajdziesz klucz. Podejdź do bagażnika samochodu, otwórz go i weź broń. Następnie podbiegnij do wodnej wieży (w głębi po lewej stronie ekranu) i użyj na niej broni. Podbiegnij do drzwi cieplarni, otwórz je i... delektuj się zakończeniem tej cudownej gry.

Harvester IMP

producent: Sierra
platforma: PC

Quest for Glory 5

Nie czytaj tego dokumentu, chyba że chcesz stracić przyjemność wynikającą z zaskoczenia, obserwowania nowych wydarzeń i główkowania, co też można by było tutaj zrobić, by posunąć się o kroczek do przodu. Quest for Glory 5 to całkiem spora giera, posiadająca dodatkowo kilka możliwości rozwiązań niemalże każdego problemu. Jeśli taka konstrukcja fabuły cię przeraża, zapraszam do lektury.

Kilka przydatnych rzeczy do zrobienia:

• każdy charakter powinien skierować się na prawą stronę ekranu, raz podczas wizyty w Hall of Kings i rozmowy z lwem Rakeesh'em, który po tym da ci Grapel, Ring of True oraz Katta Pin
• często zapamiętuj stan gry...
• kup parę magicznych magnesów ze specjalistycznego sklepu zaraz po rozpoczęciu gry
• ograniczenie czasowe dla poszczególnych obrzędów zmienić można w ustawieniach trudności giery

Dodatkowe uwagi, coś, co jeszcze warto wiedzieć, zanim wypłynie się na szerokie wody: gra może być ukończona na kilka różnych sposobów. Tu opisane rozwiązanie nie jest jedynym, doprowadzającym do szczęśliwego zakończenia. Warto popróbować innych sposobów, chociażby dla doświadczenia przyjemności samodzielnej eksploracji, czy kierując się czystą, ludzką, graczową ciekawością. Jeśli w opisie poniższym natkniesz się na wyrażenia typu: "wywal go w powietrze", "zabij, zniszcz", myślę, że sam znajdziesz sposób na to, by wykonać takie polecenie. Mam nadzieję, że nie jest potrzebne pisanie, jak małemu berbeciowi, tekstów typu: "użyj tutaj zaklęcia Protection" lub "wyjmij broń dalekiego zasięgu", czy coś w podobnym stylu. W końcu starając podołać tego typu grze, sam chyba możesz powiedzieć o sobie, żeś inteligentny człek (jak na gracza ;)).

Quest 1 - Rite of Freedom

Znajdziesz tutaj pięć wiosek. Proponuję abyś przeszukał dokładnie je wszystkie, by zdobyć niezbędne, przydatne przedmioty, doświadczenie oraz zrobić małe rozeznanie w terenie. Szczególnie powinieneś zwrócić uwagę na wiejskie Sigils, znajdziesz je niemalże w każdej wiosce, w największych domach. Sigils leżą sobie spokojnie w dużych pudłach. Aby ukończyć misję, musisz dać każdy ze znalezionych Sigils strażnikom. Albo po prostu zamiast ich obdarowywać, posiekaj ich na śmierć. Paladynowie mogą próbować uspokoić wybuchłe waśnie, więc w takim przypadku idź do wielkich budynków i spokojnie sięgnij po każdy Sigil bez rozlewu krwi. Jeśli związałeś się duchowo z mieszkańcami, postaraj się uratować wszystkie wioski, a z pewnością nie ominie cię nagroda, a na pewno zdobędziesz nieco nadprogramowych punktów.

Quest 1 - Rite of Conquest

Wyspa, na którą musisz się dostać znajduje się na południowym zachodzie, umiejscowiona jest w bliskim sąsiedztwie znacznie większej od siebie wyspy. Musisz wynająć wczesnym rankiem łódź od Andre. Jeśli ten sposób ci nie przypadnie do gustu, możesz wejść na górę jako złodziej (Thief) po osuszonej rurze i pobić generała. Staraj się nie wzbudzić podejrzeń, by uniknąć wszczęcia przez kogoś alarmu stawiającego wszystkich niepowolanych osobników na nogi. Jeśli chcesz, aby twój złodziejski styl zakończył się sukcesem, pałką potraktuj wszystkich i wejdź przez drzwi na piętrze. Jeśli osobnik nie wyjdzie na zewnątrz, po prostu po raz "ęty" użyj metody kija i zabij magika... Jeśli wyjdzie, odbiegnij od niego na sporą odległość i odwróć się ukradkiem. W ten sposób nie będzie mógł cię ujrzeć i po prostu postoi sobie niczym nieruchomy słup soli. Znowu daj mu pałką po głowie, weź wszystkie przedmioty i wróć. Jako wojownik po prostu opasaj się wszystkimi rzeczami i zabij go. Paladinowie mogą zrobić to samo, nie zaprzątaj sobie myśli honorem, generał stanowczo nie zasługuje na to. Magicy naładują się swoimi zaklęciami i w momencie gdy centaur zacznie ciskać w ciebie magiczne formułki, użyj spustu uwalniającego bombkę... Boom! Możesz to również wykonać w nieco trudniejszy sposób, mianowicie wykorzystując firebolts. Jednak bardziej efektywne i imponujące jest zrobienie małego wybuchu. Chociaż jeśli zdecydujesz się jednak tego nie robić i facet zostanie w jednym kawałku, przeszukaj jego ciało, by zagarnąć Neat Spell.

Quest 3 Rite of Valor and Science Island

Potrzebne ci będą następujące rzeczy:

BEESWAX (północny filar wieży), FEATHER (miejsce na szczycie wyspy Pegasus), SPEAR, rzeczy do rzucania, jedna PIZZA, the Artichoke, kilka ANCITOVIES od Andrego (porozmawiaj z nim o małej rybce) i ostatecznie jeden AMPHORAE od Wolfiego.

Połącz pizzę z rybą, idź na Science Island (z naukowcami), złam, zniszcz rączkę i zastąp ją włócznią. Wskocz na gondolę, wrzuć na nią rzeczy i postaraj się użyć na niej siły zaklęcia (Bolt Spell). Dopłyń do brzegu wyspy i zrób mały test (niewielki, jarzący się kwadrat zaraz za wielkim mechanizmem). Wejdź tam i daj A&A Pizza na-



ukowcowi. Użyj BEESWAX na skrzydłach, a następnie użyj piór. Gdy znajdziesz się na Hydra Island, wykorzystaj amforę na zielono-żółtej substancji. Następnie będziesz zmuszony do walki z Hydrą, podczas której postaraj się nie odrzucać pomocy oferowanej przez Elsę. W wirze walki pozwól jej podpalić nieco wroga lub vice



versa... Ty podpal główki potworowi, używając do tego celu firebolt. Wejdź do jaskini i weź wszystko co tylko wpadnie ci w łapki. Użyj magnesów i wróć do domu... daj strażnikom zęby potwora i ciesz się zakończeniem misji.

Quest 4 Rite of Destiny&Ballon thingamajig

Twój niezbędnik powinien zawierać: Bed Sheet z namiotu, obraz balonu od Wolfiego, Goo (klej) z Hydra Island, Brazier od Marraka oraz linę. Pokaż Ann obraz i wręcz jej Bed Sheets. Następnie ponownie zaprezentuj Marrakowi obraz i kup Brazier. Idź na Science Island, wyjdź górną lewą stroną. Aby podnieść gondolę, użyj niewielkiego panelu. Skorzystaj na nim z balonu, następnie z liny i na końcu użyj Goo. Wykorzystaj Brazier, a następnie Tunder Box i... ziuuuu! Lotem koszącym leć na północny zachód... staraj się trzymać kurs prosto do siedziby Delos. Proponuję, abyś rozpoczął lot wcześnie rano, tak abyś miał wystarczająco dużo czasu na podróż. Wyląduj na małej wysepce, skieruj się na północ i wejdź do Świątyni Sibyl. Podnieś kwiat z wody... i, o w mordkę! Wygląda na to, że trzeba będzie regularnie robić save podczas wykonywania tego questa. Wrzuć monetę do wody i podnieś przedmiot. Daj go strażnikowi i możesz się już cieszyć z ukończenia misji.

Uwaga: Magiczni bohaterowie mogą tutaj zdobyć MAGIC WOOD, poprzez złożenie oferty Dryadom dotyczącej drzew, a także dostaną przy małym wysiłku wodę Hippocrene.

Quest 5 Hades: Rite of the Courage

Weź 3 Amhore. Wypełnij jedną z nich wodą zaraz za filarem. Tutaj znajdziesz wszystkie przedmioty, które są ci niezbędne: w większości różnego rodzaju jedzonko od Marraka, łącznie z czekoladą. Następnie skieruj się do północnego filaru. Gdy dotrzesz do miejsca na zachodzie wyspy, w którym będzie, o dziwo, cicho i spokojnie, przejdź na zachodnią część ekranu, w stronę wody wypływającej z góry. Zapełnij Amhore wodą ze źródła. Przekup Cerbeusa wszystkimi typami jedzenia, jakie znajduje się w twoim posiadaniu. Wejdź do środka i załaduj w siebie ochronne zaklęcia. Aura będzie tutaj bardzo przyjemna, lecz ty nie przestawaj biec. Nie zaprzątaj sobie głowy pojedynkowaniem, chyba że jesteś Paladynem. Użyj niszczącego zaklęcia UNDEAD, a wtedy cała gromadka wyleci efektownie w powietrze. Biegnij na lewą stronę ekranu, wejdź przez drzwi i ponownie skieruj się w lewą stronę... nie staraj się i tym razem odgrywać bohatera, chyba że grasz jako Paladyn. Opuść niegościnny szkielet smoka, przechodząc na lewą stronę ekranu. Biegnij w prawo bez ustanku, aż dotrzesz do skrzyżowania składającego się z dwóch ścieżek: jedna prowadząca na dół, a druga - do góry. Wybierz na pierwszy raz stronę do góry i ponownie biegnij w prawo. Kliknij na budynku, który ukaże się twoim oczom i dokonaj wyboru. Proponuję, aby wynik brzmiał Erana. Wracaj biegiem do skrzyżowania i tym razem skieruj się w stronę nieznanej jeszcze ścieżki. Pobiegnij w stronę wiru, a następnie użyj na nim Amphore. Pobiegnij w prawo i tym razem użyj aphora na spokojniejszym zbiorniku wody. Rozpocznij kolejną przebież-

kę w lewo, a następnie do wyjścia. W ten sposób postaraj się dotrzeć do miejsca, z którego przyszedłeś. Tym razem jednak dojdziesz na sam początek, więc po prostu biegnij kolejno: na dół, do góry, i na zewnątrz. Wreszcie wolność!

Uwaga: Nie zapomnij zanurkować po pierścień w wirze w przypadku gdy jesteś Paladynem.

Quest 6 Atlantis: Rite of Peace

Jeśli podejmiesz się uratowania Erany lub Katariny, odwiedź je i porozmawiaj z nimi o tej misji. W podarunku otrzymasz od nich amulet pozwalający oddychać w wodzie. Załóż go od razu na siebie i kup magiczną włócznię. Następnie wejdź na balon i skieruj się na południowo-zachodnią część mapy. Na miejscu wyląduj zaraz przy Atlantis i idź nad morze... Do tego czasu powinieneś umieć już pływać, ale jeśli nie posiadasz takiej umiejętności, skorzystaj z księgi znajdującej się na biurku w domu starego człowieka zapełnionym po sufit książkami. Użyj laski na wielkim gongu, a drzwi się otworzą... kilkoro bestii samobójczo zechce się z tobą zmierzyć. Jedynie co musisz zrobić, to skopać im tylne części ciała. Wejdź do pomieszczenia i zabij wszystko co tylko ci się nawinie pod uzbrojoną rękę. Po tym krwawym zdarzeniu królowa porozmawia z tobą. Weź prezent i wracaj do miasta, przy którym swój podarunek wręczysz strażnikom.

Uwaga: Aby dostać się do sali tronowej (tam, gdzie



wszystko zabijasz), idź do wieży od lewej strony i kliknij tam na panel, który znajduje się na krawędzi występu. Siłą otwórz go i użyj wytrychów albo zaklęcia.

Quest 7 Ride of Justice

Po prostu spaceruj sobie wokół późną nocą, najlepiej po północy. Przejdź od zajazdu zdechłej papugi (Dead Parrot Inn), a zostaniesz zaatakowany podczas wędrówki (gdzieś przy zachodnim moście - West Gate Bridge). Zabij robala, który okaże się bardzo łatwy do zlikwidowania ze względu na ekwipunek obronny w postaci słabego sztyleciku, ale nie wzgardź nim i schowaj go do kieszeni. W jakiś dziwny i tajemniczy sposób zostaniesz zabrany do Minos. Zabij wszystko i wszystkich w zasięgu wzroku oraz słuchu, albo postaraj się cichaczem, z przyczajki prześliznąć się. Jest to jednak znacznie trudniejsze, więc szczególnie nerwowym graczom polecam zrealizować relaksującą jatkę. Zrób save gry i wejdź do budynku. Skieruj się w stronę najwyżej położonych drzwi po lewej stronie. Wejdź do pomieszczenia i ponownie wykonaj swój sąd na wszystkim co się rusza. Weź użyteczne przedmioty od minotaura, a następnie nie wzgardź podarkami od Minosa. Otwórz zamek, na który Elsa wskazała i wydostań się na zewnątrz. Jeśli kobieta ci tego nie wskaże, znajduje się to na lewych okratowanych drzwiach. Stamtąd zostaniesz teleportowany prosto do smoka, z którym potyczka jest uwieńczeniem questa. Jeśli poczujesz, iż podczas walki potrzebujesz pomocy Elsy, uwolnij ją z górnych okratowanych drzwi i użyj wytrychu na stole lub go po prostu poczaruj sobie, a nawet możesz dać jej swe narzędzia pracy.

Dragon fight at the end !

Na wstępie wykonaj save gry. Powiedz wszystkim, aby pomogli w naprawie filaru. Gdy będzie on już sprawny, smok będzie możliwy do pokonania. Zaciukaj go na śmierć swym wyszczerbionym mieczem lub sztyletem zdobytym wcześniej w potyczkach. Ciskaj w bestię ostrymi narzędziami; by przeżyć ten maraton, nie szczędź sobie napojów uzdrawiających. Możesz spróbować poprosić ludzi, by się poświęcili, albo możesz porozmawiać z Eraną i zaoferować jej poświęcenie swej osoby. W każdym razie gra dobiegnie końca i zostaniesz królem.

Uwaga: Jeśli podczas walki użyjesz zatrutego sztyletu, grając jako Paladin, stracisz swój honor. Jeśli natomiast będąc tą postacią poświęcisz się w imię dobrej sprawy, zostaniesz skazany na wieczne latanie, jak duch w Parrot Inn, więc będziesz mógł się pożegnać na zawsze z mrzonkami o królestwie.

Uzupełnienia:

Małżeństwa:
Fighter-Elsa, Thief-Nawar, Paladin-Erana, Wizard-Katarina.
Jednak każda z postaci może poślubić zupełnie kogoś innego, za wyjątkiem Thief oraz Erany, gdyż ona raczej stoi za dobrem, w przeciwieństwie do złodzieja.

Aby poślubić Nawar, flirtuj z nią, daj jej czekoladki, kwiaty, biżuterię i powiedz jej, że ją kochasz, a pod koniec gry wyłóż kawę na ławę i wyciągnij pierścionek. Nie ma sił! Musi ulec. Myślę, że najlepszym momentem do tego karkołomnego kroku (kto wie, czy nie najtrudniejszego w całej grze) jest quest 6 lub początek 7. Poprosi cię w którymś momencie o dwie przysługi. Pierwsza z nich zmusi cię do wyjścia na zewnątrz i zadźgania tego pociesznego, grubego strażnika. Druga przysługa polega na pokazaniu jej Ferari, to znaczy dostarczenie czynu Ann.

Aby dostać Elsę w swe posiadanie, musisz podarować jej zęby Hydry, amulet oraz kwiaty. Potem standardowo powiedz jej, że ją kochasz i wręcz pierścionek.

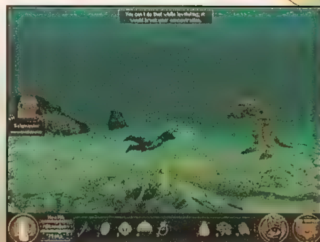
Erana wymaga nieco więcej zachodu. Najpierw musisz ją uratować, następnie podaruj jej ziarna (Seeds), kwiaty, czekoladę, a następnie wyznaj jej miłość i wyciągnij pierścień. Po prostu staraj się obdarowywać ją różnymi rzeczami oraz wykonaj mini questy (zwrócenie kosza, podarowanie FA jego wody pochodzącej z Pegasusa), by w jej oczach wyglądać na prawdziwego twardziela. Możesz w tym czasie flirtować z innymi dziewczętami, ale żadnej nie pokazuj pierścionka. Jeśli tak zrobisz, kobieta oświadczy ci, że jej serce należy do innego i da ci klasycznego kosza.

Przy Katarinie niestety pojawia się bardzo niemiły błąd. Twórcy nie przewidzieli możliwości jej poślubiania, ale patch jest już dostępny.

Uwaga: Nawar jest najlepsza. Wybierz ją, wygraj Chief Thief, a resztę pozostawiam w tajemnicy, abyś sobie popatrzył.

Pegasus:

Znajduje się ono na samej górze mapy, można z niego zabrać pióra oraz specjalną wodę. Wskocz na huśtawkę, rzuć w wielką skałę zaklęciami lub mniejszymi odłamkami kamieni, a dzięki temu wzniesiesz się w powietrze. Wrócisz, używając magnesów. Magiczni bohaterowie mogą użyć zaklęć, natomiast złodzieje - haków. Możesz sobie swobodnie pozwiedzać i poszwendać po lokacjach. Bądź jedynie pewien, że masz więcej niż jeden amphorae, by móc wypełnić je wodą Hippocrene.



Związek zawodowy złodziei:

Pokaż insygnia złodziejskie ludziom w rewirze zdechłej papugi, niektórzy z nich zareagują zdradzeniem ci, gdzie się znajduje to miejsce. Jeśli nie, to ja zdradzę, że jest ono pod mostem. Musisz najpierw rozbroić pułapkę. Nie otwieraj jej, nie popychaj, ani nie rób z drzwiami czegokolwiek innego, gdyż grozi to wybuchem. Zapisz się do konkursu Chief Thief, jeśli masz akurat wystarczająco dużo zasobów pieniężnych. Przyłącz się do gildii, kup kieszonkowy nożyk, jeśli chcesz, ale nie jest to konieczne.

Jak okraść bank:

Z miejsca uzdrowicieli wejdź na schody; gdy będziesz w połowie, drogi użyj swego talentu skradania i przeczołgaj się niezauważalnie pod czujnym zmysłem strażnika. Potraktuj go pałką, przeszukaj ciało, a następnie wytrychami potraktuj zamki w banku. Rozbrój pułapkę, weź pieniądze i ciesz się nagrodą.

Śmiesznostki:

Wypijaj mnóstwo napojów, jakie znajdziesz w Dead Parrot Inn i obserwuj, co się dzieje. Postaraj się posmakować "Dragon Breath", lecz wcześniej wykonaj save gry. Jeśli chcesz poczuć się jak Romeo, wyjdź po północy do miasta i stań pod balkonem Nawar. ONA tam będzie akurat sobie stała.

Raj dla złodzieja:



Możesz włamać się do domu znajdującego się w pobliżu areny. Będziesz potrzebował pochodni. Rozejrzyj się wokół, a twym oczom ukaże się mnóstwo poprawiających humor dóbr. Miejsce Ferari możesz odwiedzić nieco później podczas gry. Pobałagań nieco i postaraj się dostać na samą górę domu, startując z budynku w pobliżu areny. Złodzieje będą mogli go tylko obrabować, jeśli dasz mu czarnego ptaka, więc podczas konkursu na Chief Thief zastąp go fałszywym.

Nieco zadań czysto honorowych:

- Daj pieniądze kotowi-muzykowi.
- Podaruj kwiaty i słodycze Nawar lub innej z kobiet.

- Wśliźnij się do Atlantis bez zabijania duszy i porozmawiaj z królową paladyńskim sposobem.
- Pomóż Ann z jej gospodą.
- Powiedz Ann o Wolfie po tym jak pokażesz jej obraz z balonem.
- Ring of Truth.
- Złap rabusia z banku i poproś uzdrowiciela o wyleczenie ramienia. Potem zrób rabusiowi wykład na temat robienia dobrych uczynków.
- Nie zabijaj generała.
- Uzdrawiaj każdego kto zostanie skrzywdzony sztyletem przez zabójcę.
- Zaaresztuj naukowców za narkotyzowanie magów.
- Jeśli chcesz, możesz podarować Elsie licencję na zabicie Hydry.

Chief Thief

Pokaż odznaki złodziejskie Elsie gdzieś w środku gry (Peace Rite). Gdy będziesz spał, ona wejdzie do twej sypialni i porozmawia na temat złodziejstwa. Idź do minos i "wypożycz" sobie ptaszka, zabijając wszystkie przeszkadzajki po drodze. Wejdź na ścianę jako złodziej i daj wszystkim pałką po głowach. Wejdź w górne lewe drzwi i unieszkodliw zamek znajdujący się na okratowaniach pomieszczenia po prawej stronie na górze, które wydaje się puste. Jak się okaże, były to tylko pozory, więc po dostaniu się do środka weź wszystko co tylko możliwe. Wyjdź z pomieszczenia, pokaż ptaszka Arestes i wygraj konkurs.

Aresztowanie rabusia:

Idź do Erasmusa i pokaż mu wyłamane zamki przy banku. Następnie przejdź się do Dead Parrot Inn i podążaj za facetem bez ręki (Arestes) i oskarż go o to, że jest złodziejem. Jako prawowity obywatel zawołaj strażników. On pójdzie za tobą, jeśli mu powiesz, jak udało ci się go przyłapać.

Uwaga: Gadaj z nim gdy będziesz miał więzienie.

Na ratunek Ann:

Możesz później w grze wziąć od Ferari dokumenty. Daj mu pokojową statuę z misji 6 lub fałszywego czarnego ptaka. Podaruj Ann jej papiery. Fałszywe będziesz mógł znaleźć w Mansion u Ferari. Zrób jemu mały bałaganik, a



z pewnością dostaniesz wszystko w swoje łapki. Po za tym podobno złodzieje są inteligentni, więc chyba nie muszę tutaj za dużo pomagać. :-)

Ring of True:

Idź do basenu smoka i zanurkuj w zbiorniku pełnym smoczej krwi. Użyj pierścienia na sobie, a następnie pobaw się w nurka w rzece Styx River w Hadesie.

Zabawa w uzdrowiciela:

Weź wodę z rzeki Lathe w Hadesie i podaruj ją uzdrowicielowi. Możesz również z nimi pogadać, po tym jak utniesz sobie pogawędkę z zaaresztowanym złodziejem. Poproś ich o pomoc dla złodziejaszka. Swoją drogą możesz uzdrowić Rakeesh oraz Ugarta, dając im truciznę do uzdrowicieli. Podaruj im zatrutą czekoladę, a otrzymasz w zamian pożyteczne wskazówki oraz informacje. Możesz równie dobrze podarować lotus uzdrowicielom znaleziony w Oracle.

Dragon Fire spell, Whirlwind i inne zaklęcia

Wszystko to możesz zdobyć od Katariny, jeśli uratujesz ją z Hadesu. Odwiedź ją na małej wysepce na wschód od miasta. Aby się tam dostać, będziesz musiał zaprzęgnąć balon do roboty. Tylko pod warunkiem, jeśli grasz jako Wizard, natomiast zaklęcie Whirlwind możesz dostać od FA. Musisz jedynie dać mu wodę Hippocreme. Augment możesz znaleźć niedaleko centaura z misji drugiej. Po prostu zabij go za zaklęcie. Shrink natomiast jest w pudle znajdującym się w jaskini Hydry.



Ballon

Nie używaj magnesów, gdy znajdujesz się na balonie z gorącym powietrzem.

Malowanie

Porozmawiaj z Ann po pokazaniu jej rysunku z balonem od Wolfiego, wróć do niej później, a gospoda będzie już nie ta sama.

Nie zalecane do wykorzystania

W grze znajduje się błąd powielania przedmiotów. Wyrzuć coś z inventory, i gdy to coś będzie się jeszcze znajdować w powietrzu, wciśnij "i" i ponownie wybierz ten przedmiot, rzuć i znowu... działa także w przypadku monet. Jednak uczciwi, dobrzy i porządni gracze nie powinni korzystać z takich przeoczeń programistów.

Jeśli użyjesz wytrychów na drzwiach na samej górze schodów, znajdujących się na zewnątrz Dead Parrot, większość twych umiejętności, za wyjątkiem włamywania się, ulegnie znacznemu polepszeniu, nawet jeśli otrzymasz informację, że jest to magiczne zamknięcie i nie może zostać wytrychem otwarte.

!!!BUGS!!!

Jest również kilka innych błędów podczas giery:
- Hydra Island gdy walczysz z bestią bez pomocy Elsy.
- Basen smoka, pojawiający się później w grze, ale nie musisz tam koniecznie iść, chyba że grasz jako Paladin, który musi zanurkować w basenie po pierścień. Ten bug pojawia się na szczęście tylko na niektórych systemach... nie wszystkich, więc jest nadzieja. Jeśli zdarzy ci się że przez jakiś błąd gra się "wysypie", wywal emm386.exe z config.sys'a przez wpisanie przed linią komendy wyrażenie rem. W przypadku gdy gra zawiesza się podczas odgrywania filmów przerywnikowych, wywal z dysku folder z gry określony jako /movie. Jeśli i to nie zadziała, zrób update wszystkich sterowników directX6, wystartuj diagnozowanie w folderze dx6, by sprawdzić czy przypadkiem powodem wszystkich kłopotów nie jest dźwięk.

Na ratunek Kokeeno i Magnis

Nie ma siły na ten quest, uratowanie ich jest niemożliwe. To są po prostu legendy. Możesz znaleźć jedynie ciało Kokeeno po uwolnieniu Naxos. Zawołaj strażników, by nabić sobie nieco punktów.

Porady dla nowicjuszy:

Kup pigułki stammina i idź do gildy poćwiczyć. Weź tabletki i ćwicz jeszcze mocniej. Jeśli będziesz biec, siły będą szybciej wzrastać, natomiast w przypadku spaceru witalność będzie się powiększać. Kupuj mnóstwo magicznych pigułek i ćwicz, rzucając zaklęcia dookoła, aby zwiększyć ich siłę. Proponuję wyćwiczyć Boom, Protection, Zap do około 400 i Frosbite do więcej niż 300. W przyszłości dzięki temu gra może stać się znacznie łatwiejsza. Dobrze wyważony i silny Boom może zabić jednym strzałem, dlatego nic nie stoi na przeszkodzie, by wykorzystać go przeciwko większej liczbie przeciwników. Odniesiesz na pewno większy sukces. Nie staraj się ćwiczyć pływania, gdy już raz się nauczyłeś. Możesz nauczyć się zaklęcia Thermonuclear od FA, jeśli dasz mu wodę ze źródła Pegasus, ale tylko w przypadku, gdy jesteś Wizardem. Weź mapę i korzystaj z niej, by móc zlokalizować poszczególne miejsca znacznie szybciej, łatwiej i wygodnej. By wrócić do Erasmusa, kopnij portal lub użyj na nim zapadki.

Uwaga: Nie możesz wrócić tam, gdy Erasmus zaniemoże na jakąś chorobę gdzieś w środku gry. Uważaj, gdyż stamina jest również potrzebna do wywoływania zaklęć. Rozmawiaj z wszystkimi i kupuj od ludzi, co się da, za wyjątkiem broni. Nie musisz wydawać forsy na działa obronne, gdyż łatwo zdobędziesz niezbędne do przeżycia w trudnych sytuacjach gadżety podczas wypełniania poszczególnych questów. I ostatecznie, cokolwiek robisz, nie pozwól, byś się uzależnił od gry.

That's all folks! I tak dotarliśmy do końca tej fascynującej wędrówki. Mam nadzieję, że opis pozwolił wam co najmniej zdobyć upragnione insygnia królewskie, nacieszyć się królową oraz żyć długo i szczęśliwie.

Jaspin

producent: Lucasarts
platforma: PC

WARLORDS 3: Darklords Rising

WARLORDS 3: Darklords Rising

Doradca wojskowy to bardzo przydatny człowiek. Potwierdził on zresztą swą przydatność we wszystkich częściach strategicznej "sagi" Warlords. Teraz, w trzeciej (czytaj: szóstej) odsłonie tej gry zgodził się na "ekskluzywny" wywiad dla pisma Action Plus. Oto parę jego słów, które dopomogą ci wyjść zwycięsko (z tarczą) z kampanii składających się na Darklords Rising:

GENERALNE PORADY:

Rzeczy, o których nie można zapomnieć:

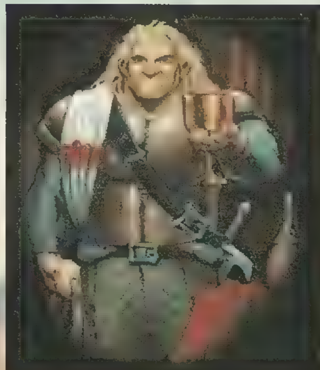
Nagrywaj często stan gry i twórz kopie zapasowe save'ów. Unikniesz przykrych niespodzianek: "sentymantalnych" wycieczek w przeszłość (innymi słowy: cofania się kilku godzin w tył) lub zaczynania scenariusza od nowa.
Nigdy nie lekceważ swojego przeciwnika oraz jego jednostek. Z odrobiną szczęścia jedna średniej siły jednostka może wykosić kilka twoich.
Bądź pierwszy w rankingu kończenia questów i badaniu ruin. Podwójny zysk: to, co mogli zdobyć twoi wrogowie, będziesz miał ty.
Nigdy nie rozdrabniaj za bardzo swoich wojsk. Lepiej mieć trzy prowincje pewne, niż kilka niepewnych.
Na początku każdej misji możesz pozwolić sobie na luksus zbadania terenu wszystkimi jednostkami. Rzadko kiedy wrogowie w pierwszych turach przechodzą do ofensywy.
Jednostki latające to podstawa wojska: dużo szybciej badają teren - było nie było: potrafią latać; oraz mogą przenosić nie potrafiących latać bohaterów.

MOTTO KAŻDEGO PODBOJU: Nie wierz w cuda, polegaj na nich.

Najlepszy sposób na zwycięstwo we wszystkich kampaniach:
Kwestia bohaterów: nie opłaca się mieć ich więcej niż czterech. Po co się rozdrabniać i bezsensownie powielać ich umiejętności? Czterech bohaterów, uzupełniających się nawzajem - najlepiej dwóch "szybkich" (np. Wojownik, Barbarzyńca), jeden mag i jedna postać dodatkowa, ze specjalnymi zdolnościami (np. Wampir) - sprawdza się wręcz idealnie w każdej (prócz Thalasiańskiej) kampanii.

We wszystkich dostępnych kampaniach twoi bohaterowie rozwijają się z poziomu na poziom. Co to znaczy? Expierence points zdobyte w jednej misji nie znikają i są wykorzystywane w kolejnych misjach (w odróżnieniu np. od kultowej HoMM). Być może w ostatnich scenariuszach przestaje to być istotne, bo wrodzy herosi są równie potężni (o ile nie potężniejsi) jak nasi, lecz w tych pierwszych jest to najlepszy sposób na wygraną.

Na początku pierwszej misji w kampanii możesz mieć aż trzech bohaterów na pierwszym poziomie. Już tutaj możesz ich rozwinąć do dziewiątego poziomu - to wcale nie jest trudne! Jeżeli będziesz grał przyjmując średnie i łatwe questy, to spokojnie powinieneś dojść do szóstego lub siódmego poziomu. Teraz podjedź swoim herosem do jakiegoś dużego miasta zajętego przez garnizon wrogów i... zdobądź pobliskie wsie. Pozostaw je bez obrońców. Komputer jest na tyle głupi, że prawie wszystkich żołnierzy wyrzuci do zdobycia osad. Teraz weź hard questa - zdobycie tego miasta - i... już! Podbij miasto, zdobądź słabo bronione wioski i zabierz się za kolejne miasto. Powtarzaj ten cykl (schemat, wzorzec), a spokojnie powinieneś dojść do dziewiątego poziomu.

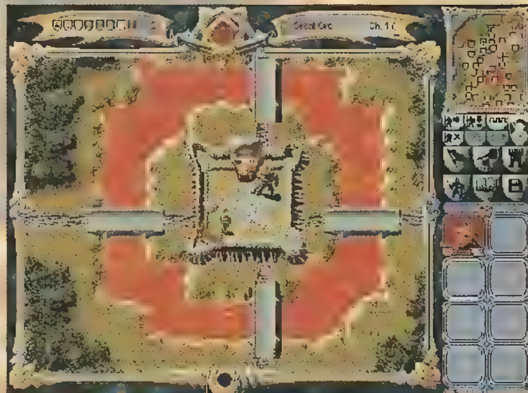


Bohaterowie:

Maksymalny poziom rozwoju bohatera kończy się na dziesiątce i w momencie "wskoczenia" nań, możesz pożegnać się ze szkoleniem. Pamiętaj również, że żadne atrybuty ani umiejętności nie mogą być już zmienione (chyba że za pomocą artefaktów). Z tego wynika, że wybór odpowiednich herosów warunkuje happy-end całej kampanii.

Złodzieje, Barbarzyńcy oraz Rangerzy mogą posiąść zdolność Szybkości (Speed). Zwiększa ona dwukrotnie szybkość bohatera oraz jego podopiecznych w oddziale. Dla przykładu: na początku danej tury nasz barbarzyńca wyuczył się Szybkości - teraz zamiast przysługujących mu 45 punktów ruchu będzie miał ich aż 90; może zdobyć trzy do czterech miast w ciągu jednej tury. Szybkość przemieszczania się jest ważna również podczas wykonywania questów oraz przeszukiwania ruin - podwojeniu ulega szansa, że twój bohater będzie tam pierwszy.

Równie ważna jak i Szybkość jest umiejętność Inżynierii, którą wyuczyć się mogą Alchemicy, Wojownicy i Generałowie. Zmniejsza ona o połowę koszty tworzenia oraz poprawiania fortyfikacji i produkcji jednostki. Nawiasem mówiąc: może być ona zastąpiona przez dwa czary innych profesji (The Priest's Dig spell; The Bard's Song of Stone).



Przyzywacze i Alchemicy mogą się wyuczyć umiejętności Teleportacji, która przenosi twojego bohatera wraz z jego stackiem (oddziałem) do pobliskiego miasta. Przykład potwierdzający przydatność tej umiejętności? Ano, wyobraź sobie - właśnie otrzymałeś zadanie (quest), jesteś na zakuprzu, wzgórza zmniejszają szybkość poruszania się, a wrogowie nie próżnują. Albo: okrążony przez wrogów bez szansy na ucieczkę. Nie ma jak teleportacja.

Czarodzieje, Szamani i Wampiry potrafią latać. Nie tylko oni, lecz również wszystkie postaci podłączone do grupy bohatera. Jest to bardzo przydatne podczas podróży przez słabo ucywilizowane tereny. Nekromanci i Palladyni mają czar o tej samej nazwie.

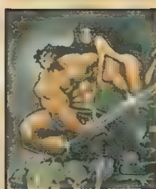
Ogólnie kwestię bohaterów można zamknąć w ten sposób: wybór należy do ciebie. Osobiście jednak doradzałbym ci dwóch parających się "zawodowo" walką + jednego dowolnego - i to w każdej kampanii.



KAMPANIE

Róg Koru (The Horn of Kor)

Bohaterowie: Gra Orkami nie daje zbyt dużego spektrum wyboru postaci, lecz w zamian dostarcza najlepszych profesji do wykorzystania. Najlepsi byliby: Barbarzyńca z większą prędkością poruszania się i Wojownik, szybki i silny, ale i... znający sekrety sztuki zwanej Inżynierią. Jako trzeciego do Trójcy Bohaterów można dostać





Szamana. Hm, być może nie ma jakichś super cech, jednak rekompensuje to czarami (szczególnie przydatne to Berserker i Lot).

Misja pierwsza: Zjednoczenie Koru (Unite Kor)

Cel scenariusza: Zdobądź wystarczająco dużo miast, by przeciwnik się poddał. Lecz kiedy oponenci wywieszą białe flagi, po prostu zignoruj to i dokonuj dalej dzieła zniszczenia; jest to przecież najlepszy sposobność, by twoi bohaterowie wyrośli na doskonałych żołnierzy.

Strategie: Zaczynasz na środku dużej mapy, z dwoma miasteczkami na północy i pięcioma na południu. Skieruj swoje wszystkie siły na północ, następnie na wschód. Powstające jednostki wysyłaj do miast najbardziej wysuniętych na południe (opcja Vector w menu miasta) - Twoi południowi wrogowie będą bardzo często wypuszczać małe grupki wojowników w celu zdobycia tych miast.

Rozszerzanie granic królestwa prowadź w stronę południowego zachodu, przyjmując nowe questy i przeszukując ruiny.

Punkty zwycięstwa: Za każdy scenariusz uwieńczony zwycięstwem otrzymujesz punkty, dzięki którym twoje jednostki stają się bardziej wyspecjalizowane. Po tej misji przeznacz punkty na Impy (hohoho, swojska nazwa), dokładniej: na punkty ruchu oraz zasięg ich wzroku. Resztą punktów zwiększ siłę Orogom.

Misja druga: Mur (The Wall)

Cel scenariusza: Zdobądź jak największą ilość miast.

Strategie: Jest to pierwszy scenariusz z zakrytą mapą. Przyzwyczaj się - jeszcze często będziesz musiał je odkrywać. Misja stosunkowo prosta: wszyscy chcą się nachapać, wszyscy się nienawidzą, nie masz żadnych sojuszników, lecz wrogowie również ich nie mają.

Do rzeczy: wyślij swoich podpakowanych w pierwszym scenariuszu bohaterów na podbój mapy. Biorąc pod uwagę słabość twoich wrogów, nie powinno to ci sprawić trudności. Szamanem "pozwiedzaj" ruiny oraz "wykończ" kilka questów. Zauważ, że twoi bohaterowie mogą latać na Impach. Sprytne, lecz nie zapominaj przed każdą walką odłączyć ich od stacka (grupy podróżującej), są zbyt słabe i zbyt szybko giną podczas bitwy.

Punkty zwycięstwa: Przeznacz na rozwój wytrzymałości i siły Orogom oraz na Impy.

Misja trzecia: Tunele Khaz Agar (Tunnels if Khaz Agar)

Cel scenariusza: Musisz zdobyć i utrzymać miasto Benrige. Oczywiście, znajduje się ono po drugiej stronie mapy - zaczynasz na północnym wschodzie, a ono leży na południowym zachodzie.

Strategie: Jest to ciekawy scenariusz niekończących się tuneli. Niewidzialność Szamana nic tu nie pomoże - zbyt ciasne tunele. Używaj więc przede wszystkim wojowników. Wyślij dwóch herosów na zachód i jednego na południe, w końcu powinni się spotkać przy wrogim mieście. Zauważ, że "mieszkańcy" podziemi na zachodzie i południowym zachodzie są przyjaźnie nastawieni w stosunku do ciebie. Najlepiej jednak jest ich zostawić w spokoju.

Zostaw na starcie jednego bohatera, gwarantując mu szybki wypad na południe, później od razu w lewo. Są tam cztery krypty godne zainteresowania.



Punkty zwycięstwa: Najlepiej by było, gdybyś przeznaczył wszystkie punkty na Orogi, zmniejszając ich produkcję do jednej tury.

Misja czwarta: Bitwa o Khamar (The Battle at Khamar)

Cel scenariusza: Musisz pokonać nacje Lyseańskie i Elfickie oraz zdobyć i utrzymać elficką twierdzę Forest Gate.

Strategie: Zaczynasz, mając przed sobą krasnoludzkie państwo. Nie przejmuj się jego rozmiarami: twoi bohaterowie na maksymalnym poziomie rozwoju szybko powinni "ścisnąć" je do kilku miast. Teraz kolej na Elfy: uważaj na ich Stacki. Często znajdują się w nich Łucznicy, których zwyczajem jest masakrowanie strzałami twoich bohaterów - nim ci zdołają zadać choć jeden cios... Oprócz nich jednak nie powinno być kłopotów.

Punkty zwycięstwa: Powinieneś przeznaczyć na rozbudowę Minotaurów.

Misja piąta: Las Agariański (Agarian Forest)

Cel scenariusza: Wspomóż Giganty Burzy podczas walki o dominację nad lasem oraz stwórz odpowiednie warunki, by ich stolica, Storm Gate, mogła zamienić się w Cytadelę. Wszystkich wrogów pożegnaj...

Strategie: Wyprodukuj kilka Impów, by mogły przeprawić bohaterów przez niedostępne góry i rzeki, następnie zacznij produkcję Minotaurów. Twoje główne miasto - Forest Gate - posiada baraki, które skracają produkcję jednostki o jedną turę. Podboje najlepiej można by rozpocząć od zniszczenia Leśnych Elfów i/lub Lady Celewen. Możesz także wyruszyć na południe i przerzedzić siły lyseańskie. Podczas podróży spotkasz kilka Smoków strzegących bardzo przydatnego artefaktu. Jest nim Medal of Valour, dodający po jednym medalu dla każdej jednostki w stacku. Wszystkie podbite miasta zasiedlaj Orogami - są całkiem silne i - co najważniejsze - bardzo szybko się mnożą.

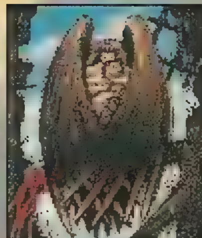
Kiedy pokonasz już podstawowych rywali, czas zająć się Gigantami Burzy, zgodnie z zasadą, że w miłości i na wojnie... Może nie jest to humanitarne, ale nabędziesz już w szóstej misji Spektry - potężnych sojuszników, a w kolejnych misjach będziesz mógł je produkować. Chyba się opłaca?

Punkty zwycięstwa: Czy twoje Minotaury nie są zbyt słabe? Przeznacz wszystkie punkty na ich rozbudowę, szczególnie na wytrzymałość i szybkość.

Misja szósta: Góry Agarii (Mountains of Agaria)

Cel scenariusza: Musisz pokonać wszystkie nacje mieszkające w górach. Uważaj: mapa jest mała, a neutralni dobrze strzeżeni.

Strategie: Podstawą tego trudnego scenariusza powinny być Spektry z ich szybkością i umiejętnościami przeklinania (of c(o)urse!) oraz latania. Zbadaj sąsiednie tereny, przyjmując misje i zdobywając tyle skarbów ile zdołasz (na przykład w Balkin, na północny wschód od Kharanheim). Skieruj swoich bohaterów na wschód i południe w celu zagarnięcia neutralnych miast.



Podleć do dwóch ruin po drugiej stronie rzeki, w pobliżu środka mapy. Jak miło, że w ruinach znalazłeś złoto. Teraz będziesz mógł je wydać w Northville i Southville. W obu miastach jest Zbrojmistrz, który zwiększy hit pointy jednej, wybranej przez ciebie, jednostce.

Punkty zwycięstwa: Powinieneś zagwarantować Spektrom szybki rozwój. Najlepiej zmniejsz czas ich produkcji do trzech tur.

Misja siódma: Agariańska Twierdza (Agarian Stronghold)

Cel scenariusza: Zniszcz wystarczającą ilość lyseańskich i krasnoludzkich armii, podbij jak największą ilość miast, nie dopuść do związania aliansu między nimi.

Strategie: Ta misja udowodni ci, że rozwijanie prędkości u wojowników było wspaniałym pomysłem. Puść ich wraz z obstawą z biegiem rzeki Daram. Są tam aż cztery ruiny (w tym jedne ukryte), znajdują się one na południe od twierdzy. Zbadaj je, po czym kontynuuj marszrutę na północ, zagrabiając przy okazji miasta po północnej stronie rzeki. W tym czasie wyślij kolejnego bohatera na wschodnią przełęcz. W Hopo Port powinieneś odkryć kilka magicznych artefaktów - zachowaj je sobie "na pamiątkę".



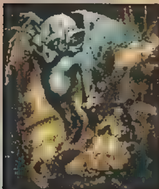
Kraslonudy twardo trzymają region na południe od twoich włości. Za królestwem krasnoludzkim jest twierdza agariańska, a jeszcze dalej siły Lorda Grimmera oraz Elficki Książę.

Punkty zwycięstwa: Spraw, by Spektry stały się jeszcze

lepszymi jednostkami, rozbudowując je we wszystkich możliwych kierunkach. Tym, co zostanie uhonoruj Trolle.

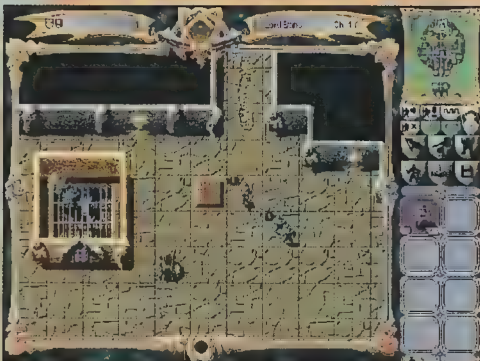
Misja ósma: Przemierzając krainy (Crossing the Lands)

Cel scenariusza: Zdobądź wystarczającą ilość miast, by przeciwnik się poddał.
Strategie: Wita cię duży i trudny scenariusz wymagający szybkiego i inteligentnego myślenia oraz przepowiadania sytuacji. Po jednej stronie mapy masz aż ośmiu wrogów będących z tobą w stanie wojny, po drugiej stronie podporządkowane im włości. Podporządkowanie kolejnej to dla nich żaden problem, dla ciebie natomiast to powód do zadumy. Rozpocznij ofensywnie; na początku siły wroga nie są zbyt potężne, więc powinieneś to wykorzystać.
Opuszczając góry Agaryjskie powinieneś skierować się na południowy wschód, kierując się Czarnym Szlakiem. Zrezygnuj z rozproszenia oddziałów i zaatakowania na dwa fronty. Zbyt duże rozproszenie oddziałów oznacza tutaj klęskę. Zaatakuj Nordheim, zostaw kilku obrońców i idź dalej na południe, południowy zachód. Podbij Diuków Galli i Maethelburgu. Kontynuuj "właząż" na południe zdobywając Nirndorf - twoje jednostki będą automatycznie błogosławione. Teraz siły stają się wyrównane i powinieneś dać sobie spokojnie radę.
Punkty zwycięstwa: Utrać na rzecz rozwoju Spektr.



Misja dziewiąta: Dżungla Serine (Serine Jungle)

Cel scenariusza: Zniszcz wszystkie plemiona zamieszkujące dżunglę.
Strategie: Kolejne zadanie dla twoich szybkobiegaczy - kilka miast i ruin koło ciebie oraz wiele neutralnych miast do zdobycia przez oponentów. Rozpocznij wysyłając twojego latającego bohatera z obstawą na wschód, później na północ. Jest tam siedem neutralnych miast osadzonych na wyspach. Idź dalej na zachód, aż dojdziesz do włości Jungle Fliers. Są silni, ale posiadają dobre miasta. Twoi dwaj kolejni bohaterowie powinni skierować się północ. Najpierw dotrzesz do Leśnych Gnolli - uważaj, niektórzy z nich posiedli umiejętność skrytobójstwa! W tym samym czasie Lyseanie będą się rozwijać bardzo szybko, hm: nawet zbyt szybko. Bez problemów opanują środkową część lasu. Ukróć ich kolonizację niszcząc pierwsze straże ich wojsk oraz puszczając z dymem pobliskie miasta. Stworzy to między wami obszar, z którego wróg nie będzie mógł prowadzić swojej ekspansji w stronę twoich ziem.
Na północy osiedliły się Krasnoludy, rozwijające się równie szybko co Lyseanie, ale w północnym rejonie mapy. Zdobądź wpierw Lorddorię, leżącą koło zamku Krasnoludów. Teraz możesz podbić królestwo krasnoludzkie.



Punkty zwycięstwa: Zainwestuj w Demony Ognia. Będą one bardzo przydatne w ostatniej misji.



Misja dziesiąta: Imperium Lyseańskie (The Lysean Empire)

Cel scenariusza: Tutaj potrzebne jest pełne zwycięstwo: wszyscy Lyseańczycy muszą zostać zabici, ich cytadela splądrowana, a Róg Koru odzyskany. To może okazać się trudne - Lyseańczycy mają dużo artefaktów i dużo Czerwonych Smoków.
Strategie: Zaczynasz na południu, a musisz przedostać się na północ - do twierdzy Lyseańskiej. Dwie fale frogów czekają ciebie w trakcie tej podróży. Pierwsza z nich to Lyseańscy Strażnicy, do których należą Licze, Nieumarłe Bestie, Rycerze Śmierci (Slayer Knights) i sprzymierzone z nimi Smoki. Lord Lysea i podległe jemu Czerwone Smoki oraz Jednorożce (Unicorns) stanowić będą drugą falę.
Wyślij swojego szybkonogiego bohatera do północnego wejścia twierdzy, używając do tego wschodniej strony mapy. Przebiegnij główną halę zamku, a znajdziesz się w pomieszczeniu pełnym ruin. Jeżeli zrobisz to bardzo szybko (czwarta lub w ostateczności piąta tura), zastaniesz Lorda zbierającego dopiero swoje wojska - to wspaniały czas na wymierzenie mu śmiertelnego ciosu. Teraz możesz rozprawić się z regularnymi oddziałami zamku, przy okazji przerywając produkowanie śmiertelnych dla ciebie strażników.
Drugą, sprawdzającą się strategią jest wysłanie swoich najlepszych jednostek na zachód od twojej stolicy Yororton. Jest tam silny bohater wroga znajdujący się w podobnej fazie rozwoju, jak jego Lord. Zabij go, nim zdobędzie potężnych sprzymierzeńców.

"Władco Orków! Melduję posłusznie, że lyseańskie królestwo upadło, Krasnoludy są nam podporządkowane, Elfy opuszczają swoje spalone ziemie, a Twoje wojska rozpoczęły wprowadzanie nowego ładu na podbitych ziemiach. Zdobyłeś Róg Koru, co nadaje Ci status jedynego prawdziwego władcy Orków".

Zemsta Bane'a (Bane's Revenge)

Bohaterowie: W swojej armii powinieneś mieć przynajmniej jednego Wampira. Podpakuj go na ruch, siłę i punkty wytrzymałości. Nie zapomnij także wyuczyć się umiejętności Latania i Niewidzialności. Dobrze by się stało, gdyby kolejnymi bohaterami byli drugi Wampir albo Nekromanta - potrafiący latać oraz stawać się Niewidzialnym. Nekromanta ma jeszcze ten plus, że jego prędkość szybko wzrasta, a jego czary w dalszej części gry są zabójcze (dosłownie!). Twoją wielką trójkę uzupełnij Bardem albo Generałem. Pieśni Barda mogą równać się z czarami, za to Generał posiada Dowodzenie oraz może się wyuczyć umilającej życie Inżynierii.

Misja pierwsza: Przebudzenie Lorda Bane'a (The Rise of Lord Bane)

Cel scenariusza: Musisz odbić swoją dawną twierdzę oraz wyrzucić z niej nowych właścicieli. Nie zgadzaj się na żadne dyplomacje - kill'em all.
Strategie: Bardzo prosta misja. Wielu przeciwników i duża liczba ruin sprzyja rozwojowi twoich bohaterów. Podejmuj się licznych questów, zdobądź wszystkie miasta, tak by twoi herosi skończyli ten level na dziewiątym poziomie.



Punkty zwycięstwa: Użyj tych punktów na rozbudowanie Duchów (Ghosts). Są mocne, potrafią latać i w ogóle są bardzo użyteczne, nawet pomimo tego, że ich produkcja trwa dwie tury.

Misja druga: Śmierć powróciła (Death Returned)

Cel scenariusza: Zniszcz armie Sirianów i Wysokich Elfów oraz zdobądź większość miast na planszy.
Strategie: Masz tutaj dwóch sprzymierzeńców. Jeden z nich, Lord Delermat, będzie bardo użyteczny podczas walki z Elfami na północnym zachodzie, lecz ma bliżej od twoich bohaterów do Lodowych Pól (Ice Fields), z ich zaskakującą kolekcją ruin. Wyślij najszybszego bohatera na północ, by pierwszy zbadał te ruiny - zdobędzie tam silnych sojuszników. Następnie własnoręcznie zniszcz Elfy. Natomiast twój drugi sprzymierzeniec, Lady Ehyrynth, jest totalnym słabeuszem i w ciągu kilku sekund może gryźć piach - jeżeli jej nie pomożesz. Skieruj dwóch pozostałych herosów na południe i wspomóż ją w walce z Sirianami. Uważaj na stacki wrogich bohaterów, są bardzo silne!
Punkty zwycięstwa: Wykorzystaj w rozbudowie Zombich. To sprawi, że twoje miasta będą lepiej bronione.

Misja trzecia: Królestwa Wojny (Realms of War)

Cel scenariusza: Zdziesiątkuj armię Sarteka i zdobądź większość wrogich fortec.
Strategie: Jest to zaciemniona mapa pozbawiona dyplomacji, więc nie stosuj żadnych zniżek ulgowych w stosunku do przeciwników. Umieszczeni są oni na wschodzie, zachodzie, południu i dalekim południu od ciebie. Masz silnych bohaterów, więc ta misja nie powinna sprawiać ci trudności. Wyślij jednego bohatera na północ w celu zbadania ruin i zwiedzenia kaplic. Drugi niech skieruje się na południe w stronę ziemi Sarteka. Jest on bardzo wymagającym przeciwnikiem. Trzeci natomiast niech pozbędzie się Rikera na wschodzie lub Greetha na zachodzie. Jeśli rozegrasz to szybko, a twoi bohaterowie są wystarczająco silni, nie powinieneś mieć żadnych kłopotów.
Punkty zwycięstwa: Kiedy już wygrasz, przeznacz prawie wszystkie punkty na Wraithy; zostaw ich (punktów) tylko tyle, by z duchów uczynić produkcję jednoturową.

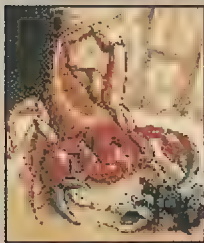
Misja czwarta: Śmierć Wysokim Elfom (Death to High Elves)

Cel scenariusza: Zdobądź wystarczającą ilość miast, by przeciwnik ukorzył się przed tobą.
Strategie: Scenariusz może cię kilka razy zaskoczyć. Od razu uwaga: są tutaj Elfowie Łucznicy, którzy przy swojej niskiej cenie i Missile +4 mogą trochę ci nabruździć. Zaczynasz w zamku dającym bonus +1 Hit Points dla wszystkich jednostek tu wyprodukowanych. Strzeż więc tego miejsca. Sprawdź bohaterami ruiny na Północy i Południu od zamku. Działaj szybko. Dobrze by było, gdybyś do bohaterów dodał Wraithy. Pozwoli to twoim herosom latać... A co równie istotne: są to silne i szybkie (29 MP) jednostki. Staraj się fortyfikować wszystkie miasta leżące przy starcie. Te wysunięte dalej, a w szczególności przy Elfich i Siriańskich królestwach, powinny być zniszczone. Utrudni to rozwój obu nacjom i nie będziesz musiał tracić jednostki ze stacków na obronę miast. Uważaj przede wszystkim na miasta na południowej części kontynentu. Zostaw tam silnych obrońców, bo przy słabych zostaną one wchłonięte przez miasta wrogie na południu.
Punkty zwycięstwa: Przeznacz na szkielety. Są to jednostki tanie - a więc przydatne, gdy skarbiec zaczyna świecić pustkami.

Misja piąta: Wyspa Bestii (Isle of the Beast)

Cel scenariusza: Zdobądź jak najwięcej miast.
Strategie: Znajdziesz tutaj dwie wyspy, z których jedna jest dominium złego czarnoksiężnika Yhana. Nie pierwszy raz szybkość stanowi podstawę powodzenia. Wyślij szybkiego i niewidzialnego (na przykład Wampira) bohatera na północ i spustosz królestwo czarodzieja. W tym czasie niech reszta bohaterów podporządkuje sobie neutralne miasta. Jeżeli jesteś szybki, twoi wrogowie powinni się poddać. Nie lekceważ ruin i specjalnych miejsc, wykonywanie questów także powinno pomóc.
Punkty zwycięstwa: Zmniejsz czas produkcji Wraithów.





Misja szósta: Atak na Silvermyr (Attack on Silvermyr)

Cel scenariusza: Zdobądź jak najwięcej miast.
Strategie: Elfy są na południu, Sirianie na wschodzie. Góry i lasy skutecznie ich od ciebie odgradzają, więc połącz latające jednostki z naziemnymi bohaterami. Jeżeli bohaterowie nie są w pełni dyspozycji, łatwiej ci będzie zaatakować Sirian, ale w tym wypadku uważaj na sprzymierzeńców silnych bohaterów wroga. Później wystarczy jeszcze zdobyć kilka elfich miast.
Punkty zwycięstwa: Pojawiła się nowa jednostka: Rycerze Śmierci (Slayer Knights). Przeznacz na nie cały swój dorobek punktowy. Cóż, ich produkcja trwa cztery tury, ale nie będziesz żałował utraconych na nie punktów.

Misja siódma: Selentia w ogniu (Selentia Burn)

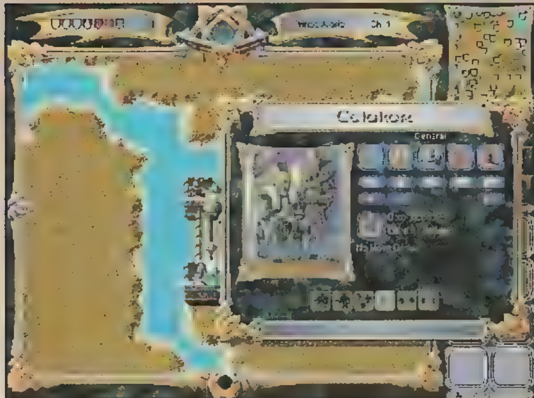
Cel scenariusza: Zdobądź jak najwięcej miast.
Strategie: Jest to bardzo trudny scenariusz: znajdziesz tu zarówno ukrytą mapę, jak i fog of war. Działać więc będziesz musiał na wyczucie. Na samym starcie zwiedź wszystkie pięć ruin na wyspie. Przeciwnicy znajdują się na kontynencie na południowym wschodzie. Poleć tam i zagrab kilka ufortyfikowanych miast na północnej części lądu. Kiedy inne strony będą walczyć ze sobą, ty zajmij się misjami dla bohaterów. Zdobędziesz w ten sposób artefakty, kryształy i smoczych sojuszników.
Punkty zwycięstwa: Niechaj przeznaczone będą na Rycerzy Śmierci.

Misja ósma: Krypta Imperatora (Emperor's Crypt)

Cel scenariusza: Zabij wszystkich. Zauważ, że jeżeli nie zabijesz diuka Selentii, nie będziesz mógł posiąść Staff of Selentia (Fortify +3, Hits +1).
Strategie: Jak najszybciej przenieś swe jednostki na zachód krypty i zdobądź neutralne miasta Dhulanthas. Z ciekawszych miejsc jest tutaj kaplica oraz wieszcz (Sage). Od tego momentu możesz grać scenariusz na dwa sposoby, decydujące o jego trudności. Pierwszym, i zapewne łatwiejszym, sposobem jest zabicie diuka czarami (przyzwanie śmierci etc.). Natomiast druga droga to wojna na wyniszczenie. Twórz bardzo zróżnicowane sposobem walki stacki (chaos, oblężenie, strach), prowadź odmienne style walki, osłab go (co okaże się bardzo trudne), po czym zabij go najsilniejszym stackiem + najsilniejszy bohater.
Punkty zwycięstwa: Obsłuż nimi Licze.

Misja dziewiąta: Krew Agarii (Blood of Agaria)

Cel scenariusza: Podporządkuj sobie wszystkie miasta.
Strategie: Natychmiast wyślij bohatera na południe, w stronę wyspy pokrytej ruinami. Jeżeli ktoś już tam jest, rozpocznij scenariusz od nowa. Wyślij dwóch silnych bohaterów na wschód - wyspa z pięcioma neutralnymi miastami. Następnie przenieś się na południe, na ląd stały, podbijając Crenian. Przenoś jednostki między miastami i dokonuj oblężeń czegokolwiek się da. Wyślij niewidzialnego bohatera z pomocą na dalekie południe - niech tam zdobywa odsłonięte miasta wroga. W ten sposób zakleszczysz go i wygrana stanie się tylko kwestią czasu. Ostatni bohater niech prowadzi powolną ekspansję na północ.
Punkty zwycięstwa: Przeznacz na Licze i Nieumarłe Bestie.



Misja dziesiąta: Śmierć dla Albionu (Death to Albion)

Cel scenariusza: Tu pożądane jest wyłącznie pełne zwycięstwo!
Strategie: Jest to niewymiernie trudny scenariusz i najlepiej by było dla ciebie, jeżeli twoi widzialni bohaterowie zamknęli się w miastach. Niewidzialni powinni podróżować, i to podróżować jak najwięcej, bo w ruinach poukrywane są Czarne Smoki (Black Dragons).
Zauważ, że nie musisz osiągnąć zwycięstwa zabijając najsilniejszych bohaterów wroga (np. Lorda Albionu). Postaraj się to zrobić zdobywając wrogie miasta i niszcząc lub grabiąc je. Nie przerabiaj ich na cytadele; to daje zbyt wielką szansę dużych questów dla wroga. Zostawiaj silne jednostki w twoich rodzimych miastach.

"Jednostki chaosu i śmierci opanowały te królestwa. Ghoule przemierzają pola bitew posilając się ludzkimi zwłokami. Elfy ziemie te opuściły pod koniec wojny, albo pozostały... Jako ożywieńcy".

Drak-Dum

Bohaterowie: Do wyboru masz dużo rodzajów profesji, lecz spróbuj stworzyć grupę potrafiącą zrobić wszystko. Dobrze by było wybrać takich bohaterów, żeby przynajmniej jeden z nich potrafił szybko się przemieszczać, latać, być niewidzialnym, miał silne czary i znał się na inżynierii. Aha, przydałoby się mieć dwóch herosów potrafiących dobrze walczyć.

Misja pierwsza: Bramy Drak-Dum (Gates of Drak-Dum)

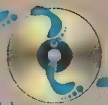
Cel scenariusza: Pokonaj Gnolle i podbij cytadelę Drak-Gate. Ponieważ koniec misji zależy przede wszystkim od ilości podbitych miast, nie szczędź wroga. No i oczywiście doprowadź bohaterów do wysokiego poziomu doświadczenia.
Strategia: Podbij północno-wschodnią część mapy, zdobywając neutralne miasta. Następnie skieruj się na południe, przyjmując łatwe i średnie misje. Nagrywaj się przed każdym podjęciem misji. Jeżeli skieruje cię ona za góry, tj. na zachodnią część kontynentu, a ty nie masz we władaniu jeszcze całej wschodniej, wgraj sejwa. Podbij cytadelę gigantów Maginoc leżącą na południowym wschodzie mapy (znajduje się tam świetna kaplica), a kolejną zdobyczą niech będzie Gentar na południe. Jest tam zmniejszona produkcja jednostki o jedną turę - dobra wiadomość dla twoich Gryfonów.
Miasto Westpass znajduje się przy górach oddzielających części Colis Tarn na wschodnią (Twoją) i zachodnią. Jego podbicie pozwala na szybką ekspansję na zachód. Skieruj tam miastowymi vectorami jak najwięcej jednostek.
Punkty zwycięstwa: Przekaż na Gryfony. Potrafią one latać - chyba nic więcej nie muszę dodawać...

Misja druga: Górne Hole (The Upper Halls)

Cel scenariusza: Zabij wszystkie Gnolle i zdobądź i utrzymaj dwie twierdze znajdujące się w Hali Filarów. Zdobądź jak najwięcej wrogich cytadel, by przeciwnicy poczuli respekt.
Strategia: Jeżeli w pierwszym scenario "podrasowałeś" swoje jednostki na dziewiąty poziom, to ten etap nie będzie dla ciebie jakimś specjalnym wyzwaniem. Zaczynasz w Drak-Gate, w którym baraki redukują produkcję jednostek o jedną turę, co czyni etap jeszcze łatwiejszym do ukończenia. Zbuduj wylęgarnię Gryfonów; pierwszych "pisklaczków" użyj, by przenieść nie potrafiących latać bohaterów przez wzgórza. Jeżeli uważasz na zgrupowane jednostki Gnolli, to nie powinieneś mieć problemu, by dostać się przez północny pasaż do świątyni. Stara kaplica pobłogosławi wszystkich twoich herosów.
Punkty zwycięstwa: Podziel między Gryfony a Krasnoludzką Infanterię. Ta druga jest wspaniałą jednoprodukcyjną jednostką defensywną.

Misja trzecia: Głębie Drak-Dum (Deeps of Drak-Dum)

Cel scenariusza: Zdobądź twierdzę przy tronie. Pokonaj Gnolle i pozyskaj jak najwięcej twierdz wroga. To spra-



wi, że przeciwnicy poddadzą się.
Strategie: Nie jest ważne, jak wyglądają twoi bohaterowie - ich zadaniem będzie odpieranie ataków wkurzonych Smoków. Przekupstwo, które sprawdza się słabo w tej kampanii powinno być używane tylko wtedy, kiedy jest niezbędne.
Rozpocznij wysyłając dwóch szybkich bohaterów w stronę centrum, by zagrabić skrzynie znajdujące się w zbrojowni. Dokładniej: są tu cztery skrzynie, trzy widoczne, czwarta ukryta w północno-wschodnim rogu. Następnie wyślij jednego bohatera na wschód i skieruj go w stronę więzienia. Czekają tu na ciebie kolejne cztery skrzynie. Drugi bohater powinien ruszyć na południe, pokonując jednostki Gnolli - w kilka tur później znajdziesz główny cel scenariusza, czyli tron. W tym czasie trzeci heros niech uda się na zachód od skrzyżowania, by zagrabić wschodnią kryptę (Eastcrypt) i zacząć walkę z Duszkami (Spirits). Czwarty - i najsłabszy - bohater (który zawsze jest dodawany do twoich sił na początku tego scenariusza) powinien wyczekać aż zbierze się mu niezły stack, po czym niech podbije pięć domków na wschodzie od skrzyżowania.
Zostaw jednego bohatera w okolicach więzienia. Jest to najlepsze miejsce, w którym może on walczyć ze wściekłymi smokami. W tym czasie niech dwóch podstawowych bohaterów kontynuuje dalej swoją wędrówkę.
Punkty zwycięstwa: Daj Gryfonom, tworząc z nich jednoturową jednostkę. To co pozostanie, przeznacz na Krasnoludy.

Misja czwarta: Król Gnolli (The Gnoll King)

Cel scenariusza: Zabij wszystkie Gnolle.
Strategie: Witamy w trudnym etapie z zakrytą mapą i tylko ośmioma miastami oraz jednym wrogiem. Król Gnolli ma dwóch niewygodnych zabójców dla twoich bohaterów (Killer i Slayer). Oznacza to, że możesz prowadzić szybki podbój, ale twoi widzialni bohaterowie powinni kończyć każdą turę w mieście. Fortyfikuj miasta i produkuj jak najwięcej jednostek. Jeżeli potrzebujesz pieniędzy, sprawdź Złote Ruiny Demona (Demon's Gold Ruins) - zmierzaj długo na zachód i skręć w pierwszą odnogę na lewo.
Dodawaj krasnoludzkich Gońców (Runners) do każdego stacka bohatera. Używaj Gońców jako mięsa, wysyłając ich w głąb korytarzy. Lepiej, by Gońcy znaleźli zabójców, nim zabójcy znajdą twoich bohaterów.
W dalszej części największą szansą na sukces jest tworzenie zabójczych oddziałów (łącząc jednostki o różnych możliwościach, w stylu Gryfony, Infanteria i Katapulty) i atakowanie nimi pojedynczych assasinów. Teraz już czas na króla Gnolli.

"Gnolle nie będą już zagrażać krasnoludzkim podziemiom. Głowa ich króla zdobi granicę państwa, a one same rozpierzchły się we wszystkich kierunkach".

Thalassia

Bohaterowie: Tylko dzięki szybkości i inżynierii możesz szybko i skutecznie pokonać swoich thalasiańskich oponentów. Złodzieje, Rangerzy i Alchemicy powinni skutecznie "wpasować się" w tę politykę.

Misja pierwsza: Thalazjańska Wojna Domowa (Thalassian Civil War)

Cel scenariusza: Pokonaj przeciwników, podbijając ich całkowicie oraz doprowadź swoich trzech bohaterów do dziewiątego poziomu.
Strategie: Na południowy wschód od twojej bazy, w pobliskich wzgórzach, są Ruiny Kililrim (Ruins of Kililrim). Wyślij tam jednego z bohaterów z Gryfonem w stacku. Ich prędkość powinna wzrosnąć. Następnym celem powinno być neutralne miasto Jasanakh, posiadające Shrine of Ferining. Generałowi Thargowi też zależy na tym obszarze, więc wyeliminuj go z dalszej gry. Następnie zwróć się w stronę twojego kolejnego wroga, Lorda Bortzova.
Produkuj cały czas Gryfony. Są dobrą jednostką walczącą i potrafią latać. Nie wydawaj zbyt dużo kabzy na jednostki silniejsze od powyższych; musisz wiedzieć, że powinieneś dokupić i dobrze przeszkolić kolejnych dwóch bohaterów. Sprawdź lokację i stosunki dyplomatyczne z resztą twoich wrogów. Prawdopodobnie następnym celem będą Leśne Elfy. Ich królowa Karen zresztą zmierza już w stronę twoich zamków...
Punkty zwycięstwa: Obsłuż nimi Gryfony.



Misja druga: W stronę wzgórz (Into the Hills)

Cel scenariusza: Wyeliminuj wszędobylskiego Tharga, następnie podporządkuj sobie resztę towarzystwa.
Strategie: Jest to zakryta mapa, z rzeką przecinającą mapę poziomo (z zachodu na wschód - lub odwrotnie). Zaczynasz na północy, dalej na zachód od ciebie jest Tharg. Poleć bohaterami, by go zniszczyć, a jego ziemie przejąć we władanie. Jeden niech leci drogą, tą samą będą szły kohorty wroga. Zdobądź Ferice, są tam baraki ułatwiające dalszą rozgrywkę. Dalej na zachód są posesje Nekromantów. Zdobądź je. Następnie przekrocz jednostkami rzekę i zdobądź włości Gigantów, Orków i Krasnoludów.
Punkty zwycięstwa: Rozdaj Gryfonom.

Misja trzecia: Las Nocy (The Forest of Night)

Cel scenariusza: Zrób coś z wrogami.
Strategie: Jest to kolejna ukryta mapa, więc Gryfony nie powinny narzekać na brak zajęć. Prawie na starcie odkryją dwa neutralne miasta i potrójne ruiny - udaj się tam bohaterem potrafiącym latać. Inny heros powinien udać się w stronę lasu, zdobywając kolejne neutralne miasta. Gdzieś tam znajduje się miasto Gembow, którego baraki ułatwią dalszą grę. Nie ryzykuj i postępuj ostrożnie w dalszej części scenariusza. Thalas Port, znajdujące się na północy od twoich ziem, przysporzy ci wielu trudności. Stamtąd właśnie oponent będzie kierował walką. Jeżeli czujesz, że zwyciężysz i możesz rozdzielić bohaterów, zaatakuj Leśnych Elfów. Stąd nie ma ucieczki, a walka ta to masowa eksterminacja jednostek słabszych, ale jeżeli zaatakujesz pierwszy, nie będziesz później borykał się z ich atakami.



Punkty zwycięstwa: Rozdziel punkty pomiędzy Gryfony i Krasnoludy. Produkcję tych pierwszych zmniejsz na dwie tury.

Misja ostatnia: Zaklęte wyspy (Enchanted Isles)

Cel scenariusza: Zniszcz wszystkich wrogów.
Strategie: Mgła Wojny jest tutaj włączona, więc lepiej uważaj na posunięcia wrogów. Nie używaj statków. Bardziej opłaca się zdobywanie zamków bohaterami i Gryfonami, a jednostki lądowe lepiej przenosić między miastami (Vector). Zacznij, wysyłając najszybszych bohaterów na zwiedzanie ruin. (To coś jak grzybobranie, 40 ruin, 50 miejsc do zwiedzenia - dla każdego coś się znajdzie.) W międzyczasie twoje solidnie już wytrenowane Gryfony tworzyć będą potężną bazę do przyszłych ataków. Zdobądź nimi między innymi miasto Moringate leżące na zachodzie. Jest tam kaplica.
Cały czas Srebrni Magowie z Środkowych Wysp będą cię atakowali swoimi jednostkami. Nie pozostań obojętny na ich... hm... zaloty. Stacki po cztery Gryfony powinny studzić przez pewien czas ich niezdrowe zapędy. Powinieneś także policzyć się z Cudotwórcami (Thaumaturges) udomowionymi na południu od bazy. Kiedy twoi bohaterowie będą już gotowi na wyzwanie, uderz nimi najbardziej wysunięte miasta wroga. W tym samym czasie utworzona już Gryfia horda powinna zaatakować centrum królestwa wroga. W parciu do celu wykorzystaj słabości wroga: ich stacki, położenie oraz brak zaufania do siebie samych.

"Thalasiańskie krainy należą do ciebie. Twoim nowym zadaniem jest wprowadzenie ładu, zarówno w tej, jak i trzech poprzednich krainach".

No cóż, na tym gra się kończy. Doradca wyznał (przypalanie pięt robi swoje...), że w Darklords Rising dostępne są jedynie cztery kampanie. Tak więc pozostaje Ci, drogi graczu, młócić misje pojedyncze, wznosić się na szczyty intelektu w trybie multiplayer oraz mieć nadzieję, że już wkrótce pojawi się kolejna część tej wspaniałej gierki! Czego tak Tobie, jak i sobie życzy:

IMPerator Krain Mroku

producent: Sierra On-Line
platforma: PC

King Quest 8: Mask of Eternity

King Quest 8: Mask of Eternity

Jest to tylko jedna z możliwych dróg rozwiązania problemów - nie obejmująca w dodatku pewnie wszystkich uroków gry. Przygotujcie się więc na kolejne starcie z produkcją Sierry, która zapewne bawić będzie kolejne pokolenie graczy.

Królestwo Daventry

Na zewnątrz domku Sary:
Kliknij na kruku i zauważ, dokąd odleciał.
Kliknij na posągu Sary.
Wejdź do domku Sary.

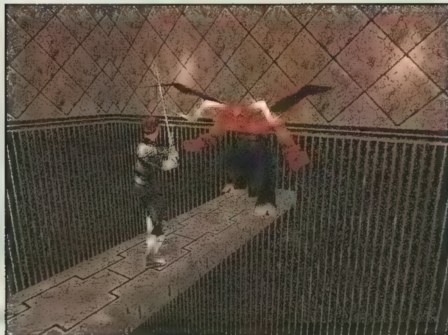
W domku:
Kliknij na posążku Wdowy Burke.
Kliknij na koszu grzybów.
Kliknij na tarczowym napoju na półce w głębi komnaty.
W kociołku przy palenisku jest uzdrawiająca zupa. Kliknij na niej tylko wtedy, gdy masz niski wskaźnik zdrowia.
Wyjdź z domku.

Na zewnątrz:
Idź w prawo.
Weź rosnące przed domkiem grzyby.
Idź wzdłuż ścieżki.
Wejdź do domku Connora z lewej.

Wewnątrz domku:
Przejdź na tyły.
Weź wbity w stół sztylet.
Kliknij na dzbanie z półki i weź monety.
Wyjdź z domku.

Czarodziej i mapa:
Poćwicz trochę miotanie sztyletem na tarczy obok domu - zyskasz nieco punktów doświadczenia.
Kliknij na kruku tkwiącym na płocie. Idź tam dokąd poleci.
Przejdź obok domku Sary i Kościoła. Uważaj na strzały.
Podejdź do czarodzieja. Niezupełnie skamieniał i ma dla ciebie trochę informacji. Dowiedz się o tym, co się przydarzyło i jakie jest twoje zadanie - trzeba ci znaleźć i złożyć do kupy fragmenty Maski Wieczności. Od czarodzieja dostaniesz magiczną mapę.
Wróć obok Kościoła.
Po prawej stronie jest urwisko. Poszukaj miejsca, gdzie da się wspiąć wyżej. Z krawędzi urwiska przeskocz na dach mauzoleum.

Podejdź do końca daszku.
Wyjmij sztylet.
Podejdź na krawędź dachu, zejdź w dół i załatw Spriggana (niemilec z kuszą).



Odwróć się i weź kuszę. Wyjdź tyłem cmentarza unikając na razie Zombich (przyjdzie i na nich kolej, ale potem).

Na zewnątrz cmentarza:
Odwróć się przy drodze w lewo.
Wejdź do domu po prawej.

Farma Simmsa:
Kliknij na pani Simms.
Weź złoto z półki (jej już na nic się nie przyda, a tobie... pewnie tak).
Otwórz pudełko.
Weź złoto.
Weź grzybki.
Weź buty stojące obok łoża.
Wyjdź.

Na zewnątrz Farmy:
Idź przed siebie.
Zbierz grzyby.
Zjedz - w razie potrzeby - rybę.
Zajdź za domek.
Zabij potwora i Zombie i weź wszystko, co po nich zostało.
Ruszaj na północ ku fontannie. Łyknij sobie, jeśli dręczy cię pragnienie.
Idź ku północy i zachodowi do oberży.

Wewnątrz oberży:
W środku obróć się w lewo.
Otwórz skrzynię.
Weź złoto.
Odwróć się w tył.
Weź rękawice z ławy.
Przejdź na tyły izby i wejdź na górę po pochylni.
Otwórz skrzynię.
Weź kryształ.
Wyjdź.

Na zewnątrz oberży:
Dalej idź ku północy i zachodowi.
Porżnij sztyletem beczułki obok oberży i weź, co w nich znajdziesz.
Zabij strzegącego mostu potwora.
Przejdź po moście.
Zerżnij potwory za mostem.
Wejdź do domku Kavanaugha.

Wewnątrz domku:
Weź grzyby.
Rozejrzawszy się, zauważ, że musiał tu mieszkać jakiś berbeć.
Wyjdź.

Na zewnątrz domku:
Obejdź domek z prawej strony.
Otwórz drzwi wygódki (przygotuj się na starcie z potworem - też byłbym wkurzony, gdyby mi ktoś przerwał w takim momencie).
Idź ku południowi, wyrzynając po drodze rozmaite tałatajstwo.
Wejdź do wiatraka.

Wiatrak:
Zerknij w górę na wbity w strop topór (kto, do czorta, trzyma topór w takim miejscu?).
Podepchnij pod niego snop słomy.
Wskocz na snop.
Weź topór.
Zeskocz.
Wyjdź pełen dumy ze swego sprytu.
Nieopodal łazi kolejny służalec mroku, ale załatwisz go gładko toporem. Weź wszystko, co po nim zostało.

Idź ku północy, a potem skręć na wschód.
Wróć do fontanny.
Wejdź do Młyna.

We Młynie popatrz w górę i zauważ linkę z kotwiczką. Nie możesz się do niej dobrać, bo poruszające się koło zwala cię z nóg. Nic to. Wyjdź dumny i blady.



Obejdź dom od północy.
Toporem zrąb drzewo (nie jest to gra ekologiczna).
Wróć do młyna.

Koło się zatrzymało.
Podskocz na żarna, a potem raz jeszcze podskocz i weź linę.
Zeskocz i wyjdź.

Idź na północ do Wodospadu.
Przejdź na zachód i w miejscu, gdzie w dolnym lewym rogu ekranu pojawi się wizerunek kotwiczki, rzuć kotwiczkę do góry.
Wespnij się na gorę i zepchnij skały.
Zobaczysz otwór zasłonięty do tej pory Wodospadem.
Wejdź... i poczekaj na załadowanie się nowej lokacji.

Trafiłeś do Zamku Daventry.
Idź tunelem do końca.
Kliknij na pochodni po prawej, by otworzyć tajną komnatę.
Kliknij na malowidle Króla Grahama.
Pchnij malowidło i weź klucz, który znajdziesz za nim.
Przejdź przez otwór ku południowi.
Weź popioły z pochodni (potrzebne ci będą do czaru).
Podejdź do posągu Króla Grahama. Kliknij na zwierciadle, kiedy zacznie się obracać.
Wyjdź z zameczku.



Na zewnątrz:
Od Wodospadu przejdź na wschód do ścieżki. Znalazłszy się na ścieżce, idź ku północy.
Na rozwidleniu dróg skieruj się na wschód.
Załatw mumie - lekko i mimochodem, mistrzów cechuje swoboda.
Idź dalej aż do grobowca Króla Jamesa.
Po zamordowaniu kolejnego Spriggana pojawi się duch Króla Jamesa i powie ci, byś szukał krainy Śmierci (drogę ma ci objawić urna, cokolwiek by to znaczyło. Lubię wypowiedzi jasne i niedwuznaczne).

Jednorożec (dość paskudny i mało do siebie podobny).
Idź na wschód. Bydlę poprosi, byś odnalazł jego róg.
Wróć na zachód.
Wejdź do ruin twierdzy.

Przygotuj się na starcie.
Wewnątrz odwróć się w lewo i zabij potwora. Zaraz potem drugi zajdzie cię od tyłu. Świnia, nie potwór - toż to nic innego, jak molestowanie międzygatunkowe. Zabij drania i wejdź w przejście otwierające się ku północy.
Skręć w lewo.
Idź tunelem przed siebie aż do drzwi.
Otwórz je kluczem. Za nimi jest komnata z teleportem.
Wróć na dziedziniec.
Wespnij się po pochylni z prawej.
Na górze zabij potwora.
Skieruj się na wschód.
Wespnij się po rampie.
I znów zabij potwora.
Weź pancerz z tłoczonej skóry i leki.
Wyjdź z zamku.

Grób Króla Jamesa:
Wróć do grobowca.
Rozwal drzwi toporem.
Otwórz grobowiec pchnąwszy płytę. Weź pierścień.

Uwaga: - Redakcja zastrzega kategorycznie, że wszyscy jej członkowie są z gruntu przeciwni wdzieraniu się do cudzych grobowców (osobliwie przy pomocy topora!) i rabowaniu zwłok. Odcinamy się stanowczo od takich działań i mówimy im nie!

Na zewnątrz grobowca:
Opanowawszy wyrzuty sumienia (jakieś przecież masz!), wróć do rozwidlenia ścieżek.
Idź w lewo.
Przejdź obok oberży.
Łyknij sobie wody z fontanny.
Idź dalej ku wschodowi.

Domek Alchemika:
Rozwal drzwi toporem (Redakcja zastrzega kategorycznie, że... ble, ble, ble...).
Weź napój osłonowy (shielding potion).
Weź eliksir życia.
Weź pergamin (scroll).
Wyjdź.

Na zewnątrz.
Wróć do fontanny.
Idź na południe.
Podejdź do zamkniętych drzwi kościoła.
Użyj liny (tam, gdzie się pojawi ikona).
Podejdź do okna i spuść się w dół.

Wewnątrz kościoła:
Weź świecę.
Przejdź ku przodowi.
Pchnij urnę (coś tam mówił o niej Król James).
Spojrzawszy przez okno, zobaczysz otwierający się w mauzoleum portal.
Wyjdź z kościółka, którędy wlazłeś (do góry przez okno i na dół).

Na zewnątrz:
Idź na cmentarz... brrr!
Wytłucz wszystkich Zombie.
Wejdź do Mauzoleum.

W Mauzoleum:
Wejdź w portal. Obrzydliwy potwór załatwi cię natychmiast niczym brutal Murzyn Gołotę (który ostatnio specjalizuje się w obijaniu starszych panów).
Nie, to nie! Wyjdź z Mauzoleum.

Na zewnątrz:
Ha, znowu kruk!
Wróć do na poły skamieniałego czarodzieja.
Pogadaj z nim.
Powie, że aby uporać się z Bestią Mroku, potrzebne mu są świeca, pierścień i popioły. Daj mu wszystko.
Dostaniesz odeń Pierścień Iluminacji.
Nie pchaj się jeszcze do portalu, tylko wejdź do wody za staruchem.
Idź, aż dotrzesz do wyspy.
Na Wyspie poszukaj czegoś, co przypomina kołowrót i wespnij się (przy pomocy kotwiczki z linką) do góry.

Domek Czarodzieja:
Weź napój niewidzialności spod stołu.
Kliknij na piórze.
Weź nowo zapisaną stronę.
Użyj strony na wirującym globie. Otrzymasz trunek pozwalający przejrzeć iluzje. Łyknij trunku.
Objawi ci się skrzynia - otwórz ją i weź dzwon.



Na zewnątrz domku:
Zejdź na dół. Umieść dzwon w nibykołowrocie.
Walnij weń trzy razy toporem.
Pojawi się Pani z Jeziora - (bajki im się poimbirowały, czy co?), która da ci nowy miecz.
Teraz wróć do Mauzoleum i przejdź przez Portal.

Kraina Śmierci

Na początku obróć się dookoła i zanotuj gdzieś kształt symboli. Będą ci potrzebne.
Idź przed siebie i zatłucz czterech kościejów (najlepiej z kuszy, nie ma się co bawić w sentymenty - pamiętaj, że są dzielni rycerze i starzy rycerze, ale nie ma dzielnych, starych rycerzy).
Spore drzwi przed tobą są zamknięte. Trzeba będzie jakoś dostać się do środka.
Idź na wschód. Zauważ płomienie na piedestałach.
Spojrzyj na płomienie - zauważysz szczelinę.
Znajdź ołtarz z posągiem Azriela.
Weź wirującą nad strukturą Dźwignię Życia.
Idź dalej ku północy.
U końca przejścia skręć na zachód.
Trafisz na kilka skrzyń, pomiędzy którymi leży powalony wojownik (był dzielny). Kliknij i weź kawał tarczy.
Idź na wschód.
Podążaj aż ku zamkniętym wrotom. Potrzebny będzie klucz.
Odwróć się w tył. Przy zamkniętych wrotach skręć w prawo.
Przy skrzyniach skręć w lewo.
Idź naprzód obok posągu.
Wespnij się na piedestał.
Włóż Dźwignię Życia w szczelinę piedestału i pchnij ją. Connor sam weźmie dźwignię.
Powtórz wszystko przy pozostałych trzech piedestałach.
Drzwi staną otworem.
Wejdź.

Sanktuarium Azriela
Użyj symboli tak jak je widziałeś przy wejściu. Skacząc po platformach, dotrzyj do Pana Zaświatów. Po rozmowie z nim dostaniesz klucz do Wejścia - poleci też, byś przekroczył rzekę do Królestwa Słońca.
Idź na przeciwległy kraniec budowli i dojdź do zamkniętych drzwi.
Otwórz je otrzymanym od Azriela kluczem.
Nie ma lekko - trzy kościeje...., ale Connor im przyleje.

Idź na zachód.
Na rogu skręć w lewo, a potem w prawo.
Przygotuj kuszę, by odeprzeć atak ostrzeliwujących cię z góry kościejów.
Pozbieraj, co po nich zostało.
Idź na południe.
Skręć w lewo.
Rozwal z kuszy urny (w czerwonych siedzą wredne duchy).
Podskocz w górę.
Rusz przełącznikiem, by unieszkodliwić pułapki.
Idź dalej na południe.
Skręć w prawo - uważaj na miotacze ognia.
Rozwal urny.
Idź na północ.
Spójrz na drzwi po prawej - będzie potrzebny klucz.
Idź ku północy i na zachód.
Zabij kościeje.
Rozwal urny - jeżeli masz ochotę.
Idź na południowy zachód.
I cały czas wal przed siebie, do zachodniej ściany, gdzie powinieneś usłyszeć płacz berbecia.
Idź na północ do sporego placu.

Sylfida i fontanna:
Przesuń sporą metalową skrzynię, by uwolnić "uciśnioną" płytę.
Idź ku północy.
Wespnij się na piedestał.
Przeczytaj: "Zapal Pochodnie prawości". Ki diabeł?
Przesuń trzy pozostałe metalowe skrzynie.
Pojawi się zielony płomień.
Zbieraj wszystkie kamienie po drodze - będziesz potrzebował czterech.
Idź do Sylfidy Wewnętrznego Piękna. (Jeśli nie możesz trafić, posłuż się mapą - Sylfida - nie mylić z syfilidą! - siedzi pośrodku rejonu, w którym się znalazłeś.)

Sylfida:
Pogadaj z nią.
Napij się z fontanny - jeśli musisz się uzdrowić.
Pogadaj z Sylfidą ponownie - każe ci przynieść trochę rdzy i błota.
Idź na południe obok Azriela.
Przejdź dalej.
Na prawo jest zamknięte.
Skręć w lewo i zabij dwu kościejów.
Przeczytaj napis - Troje trzyma klucze stworzenia.
Zerknij na mapę i opuść południe przez środkowe przejście.

Skręć w prawo: drogę zamyka metalowa krata - przeskocz nad nią z rozbiegu.

Uratowanie smarkuli:
Przeciśnij się pomiędzy pudłami.
Wysłuchaj jej opowieści i dowiedz się o losie braciszka.
Pchnij metalowe pudło, a niewdzięczna gówniara sama zwieje.
Wróć do Sylfidy.
Podejdź do Zachodniej ściany i skieruj się na północ.
Zabij trzy kościeje.
Skręć w prawo, potem w lewo, potem znów w lewo i na koniec w prawo.

Przystań:
Pogadaj z Przewoźnikiem, każe ci szukać Mostu Życia.
Odwróć się i opuść przystań.
Skieruj się w lewo, a potem w prawo.
Przeczytaj: 7 trzyma klucz do rytmów życia. (Lubię, jak kto mówi do mnie jasno i wyraźnie.)

Poszukiwanie Klucza

Wyjdź i idź na północ aż dotrzesz do rzeki.
Skieruj się tu na wschód.
Idź aż do końca. Teraz skieruj się na południe, a na końcu znów na zachód.
Potem na południe i znów na wschód.
Znów na południe, aż natkniesz się na pięciu kościejów.
Załatwiwszy chude bractwo, znajdziesz pozostawioną przez nie skrzynię.
Otwórz skrzynie i weź kwadratowy klucz.

Poszukiwanie braciszka smarkuli:
Idź na wschód.
Na końcu przejścia skieruj się na południe, a dotarłszy do końca - na zachód.
Znów na południe, a potem na zachód.
I na końcu na północ. Pogadaj z umierającym - opowie ci o Młocie Azriela.

Wykorzystanie kwadratowego klucza:
Idź ku południowi, aż nie dasz rady iść dalej. Po lewej powinieneś znaleźć drzwi.
Otwórz je kwadratowym kluczem.
Przygotuj się na nielichą bijatykę. Zabij wszystkie kościeje.
Weź, co zostało.
Rozejrzyj się za okrągłym kluczem.

Kolczuga:
Idź do wschodniej wieży.
Skieruj się ku północy.
Potem na wschód przez pierwsze wejście.
Na północ przy drugim wejściu.
Potem na wschód.
Potem na północ przy ślepym zaułku.
Na zachód przy pierwszym wejściu.
Wespnij się na Wieżę.
Zabij kościeja. Twardziel z niego, ale można go po prostu zepchnąć z wieży na dół - kiedy się cofa, ty nacieraj. Jak zleci na pysk, zejdź i weź kolczugę.

Miejmy nadzieję, że w tym momencie masz już trzy kamienie. Czwarty jest w centralnej wieży pośrodku mapy.
Przedostań się tam i wespnij na wieżę.
Przejdź po moście. Kamień znajdziesz po prawej.
Zejdź z wieży.

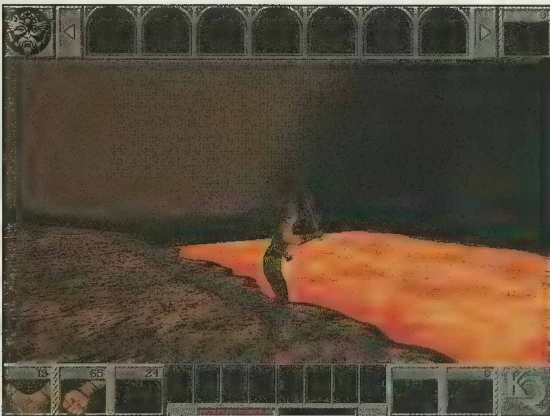
Otworzenie portalów.

Na dole połóż kamienie na płytki naciskowe.
Aktywuje to portale.
Idź do rejonu fontanny.

Sala Wytchnienia.

Wejdź i przygotuj kuszę. Zabij dwa kościeje za rzeką.
Wskocz na małe pudło, potem na większe. Cofnij się w tył i na prawo, jak tylko się da daleko.
Przymierz się do kolumny i skocz z rozbiegu.
Przy odrobinie szczęścia trafisz w kolumnę i zwalisz ją - jeśli nie. Pchaj co siły.
Przyjrzyj się półkom z czaszkami i przypomnij, czego dowiedziałeś się wcześniej. Przewoźnik wspominał o lewej półce, a na stellach przeczytałeś liczby 3 i 7.
Spójrz na lewą półkę, trzeci rząd i siódmą czaszkę.
Weź czaszkę.
Weź napój.
Pobiegnij obok zwalonej kolumny i przeskocz na drugą stronę.
Wyjdź.

Sala Wojny - zdobycie Pióra:
Wejdź do Sali Wojny.
Wespnij się na most i przejdź po lewej półce nad pierwszą rozpadliną.
Przy przełomie wejdź na dłuższą część mostu.
Rozpędź się i spróbuj przeskoczyć - powinno ci się udać, jeśli dobrze to zaplanujesz.
Weź napój krzepy, dodający siły (znamy, znamy... bezalkoholowe!).
Połóż czaszkę na bezgłowy posąg.
Weź Pióro.
Wyjdź.



Sala Nieśmiertelności:
Wejdź, weź napój i spójrz na Serce - trzeba je ponownie uruchomić.
Wyjdź.

Sala Sprawiedliwości:
Weź napój.
Połóż Pióro na prawej szali.
Przejdź ku lewej stronie (wskoczysz na nią samoczynnie).
Pojawi się Azriel. A serce zacznie bić.
Wyjdź.

Rdza i błoto:
Od fontanny wróć ku rzece.
Aby zdobyć rdzę, zanurz w wodzie kawałek tarczy.
Teraz podejdź brzegiem rzeki, aż dotrzesz na drugą stronę. Sprawdź mapę.
Przy ścianie idź na południe.
Potem przy pierwszym wejściu na zachód.
Przejdź labiryntem do sadzawki krwi.
Weź wszystkie grzyby i nabierz błoto.
Zanieś to Sylfidzie.
Daj jej błoto i kawał tarczy.
W zamian za to ona nauczy cię zaklęcia ochrony.

Młot Azriela:
Idź na północ, a potem na wschód - aż dotrzesz do ściany.
Ruszaj znów na północ.
I na wschód aż do drzwi.
Otwórz je okrągłym kluczem.
Znów przygotuj się do srogiej rzezi.
Zabij wszystkie kościeje.
Idź na wschód aż do ściany i kliknij na wszystkich przełącznikach. Otworzy się brama pozwalająca ci na dostęp do przejść pomiędzy celami.
Zwróć uwagę na podwójne żelazne drzwi.
Weź w łapy kuszę.
Zabij wszystkie Duchy.
Wróć do przełączników.
Idź do ściany zachodniej - zauważ, że pierwszy z przełączników jest przełożony.
Idź do ściany południowej i przełóż wszystkie cztery przełączniki.
Wróć do ściany południowej i kliknij w drugi przełącznik.
Wróć do zachodniej. Kliknij we wszystkie cztery.
Wróć do południowej. Kliknij w trzeci.
Wróć do zachodniej. Kliknij we wszystkie cztery.
Wróć do południowej. Kliknij w czwarty.
Wróć do zachodniej. Kliknij we wszystkie cztery. Uffff!
Cele są już pootwierane. Weź wszystko, co w nich znalazłeś. W ostatniej po lewej pociągnij za dźwignię. Otworzą się podwójne drzwi w komnacie z przełącznikami.
Wróć do drzwi, przejdź i wypij napój objawienia.
Weź w łapy broń.
Wejdź.
Zabij widmo.
Wespnij się po rampie.
Przeskocz nad duchami. Weź młot.
Wyjdź.

Most Życia:
Przejdź przez korytarz z celami.
Pośrodku skieruj się w lewo. Idź przed siebie, aż natkniesz się na kościeja.
Przygotuj się na niesamowitą walkę.
Kiedy przestanie gadać, zabij pierwszego kościeja, a potem wiej, jak tylko potrafisz.
Uzdrów się, łyknij napój krzepy i ochronny, a potem ruszaj na wodza kościejów.
Kiedy go zatłuczesz, z resztą poradzisz sobie łatwiej.
Po walce wejdź na most, popatrz na dźwignię z lewej strony rzeki i przywal w nią młotem. Most opadnie w dół.
Przejdź przez most i wejdź w portal. Przed opuszczeniem okolicy weź wszystkie cztery kamienie.

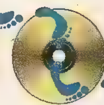
Bagna

Drzewiana wyrocznia
Na bagnach uważaj na Bagienne Przeklętniki i Drapieżne Mulaki.
Ruszaj ku zachodowi, aż dotrzesz do sporego drzewa. To Wyrocznia.
Pogadaj z Wyrocznią. Poprosi cię o kawałek złota. Daj jej złoto - Wyrocznia radośnie cię poinformuje, że "Na miejscu maski tkwi teraz uzurpator". Karm ją złotem, aż wyczerpie się jej zapas informacji.

Rękawice i Róg

Aby znaleźć komóreczki, biegnij na południe i zachód.
Podskocz i wejdź do pierwszej. Weź z półki rękawice.
Otwórz skrzynię i weź złoto.
Wyjdź.
Podejdź do następnej.
Rozwal deski, otwórz skrzynię, rozwal deski i wejdź do pomieszczenia obok.
Weź róg.
Wyjdź.

Szepczące Chwaściska:
Idź na północny wschód. Wyglądają niczym mumie.
Podejdź bliżej, ale tak, by nie zniknęły.
Użyj rogu.
Dowiesz się, że kawał maski jest w wieży wiedźmy.



Złoty Grzybol:

Wróć do portalu. Grzyby są na północny wschód od niego.
Przedostań się przez grzyby, trzymając zbocza, aż znajdziesz złoty grzyb.
Odrąb kawałek mieczem.
Weź odrąbany kawał.

Drzewo Mandragory - Łuk i Strzały.

Idź na zachód.
Przy zakręcie zbocza pokaże się Drzewo Mandragory i studnia.
Ze studni możesz zaczerpnąć wody.
Idź dalej trzymając się góry i mijając ją z prawej.
Unikaj korzeni Mandragory.
Idź aż dotrzesz do szkieletu - weź odeń łuk i strzały.

Teleporter:
Ciągnij na północny zachód, aż ukaże się kolejna chatynka - znajdziesz w niej teleport.

Duszki-Kwiatów

Przejdź ku północnemu wschodowi przez przełęcz w górskim zboczu. Uważaj na drapieżne roślinki.
Idź przed siebie aż trafisz na duszki.
Poproszą cię o sekret.
Kliknij na nich i daj im sekret (trzeba kliknąć kilkakrotnie).
Dadzą ci kwiatek, który jest odtrutką na truciznę bagiennej wody.
Kliknij znów i dadzą ci Złotą Chochlę.
Weź kwiatek. Masz ochronę.
Opuść okolicę.

Bagienna Wiedźma:

Idź przez Szepczące Chwaściska.
A potem na zachód.
Przyj niepowstrzymanie, aż trafisz do Zamku Wiedźmy.
Natkniesz się na Drzewo Mandragory - obejdź je z lewej.
Kiedy zobaczysz czaszki, zacznie się atak wiedźmy.
Nie tak trudno ją zabić.
Spojrzyj przez zamkniętą bramę.
Zauważ wór piasku.
Strzel weń z łuku.
Brama stanie otworem.
Wejdź.

Zamek Wiedźmy i róg Jednorożca:

Skręć w prawo.
Zwróć uwagę na martwego stwora.
Weź róg.
Kliknij na kociołku.
Kliknij raz jeszcze.
Wespnij się po rampie. Uważaj na strzałki.
Na górze rozwal wszystkie beczułki.
Wyjdź.
Obejdź zamek i zbierz wszystko, co może się przydać.
Wróć do środka.
Przy pułapce z ostrzami rzuć kamieniem, by ja unieszkodliwić.
Miń pułapkę i wespnij się po rampie.

Kawałek Maski, nowa zbroja i łapa Sługusa

Skręć w prawo i podnieś swoje nowe wdzianko oraz zbroje.
Odwróć się i idź w kierunku kufra.
Otwórz go. Znajdziesz tam drugą części maski.
Henchman poplecznik pojawi się za twoimi plecami.
Zaaplikuj sobie napój osłonowy oraz dodający krzepy, aby przeżyć walkę.
Po potyczce podnieś zdechłe ramię Henchmana (...a fe...!).
Możesz teraz spokojnie opuścić zamek.

Most

Gdy znajdziesz się na zewnątrz. skieruj się na północny zachód. aż dojdziesz do mostu.
Przejdź na drugą stronę.
Wejdź na górę.
Ponownie zacznij się wspinać w górę.
Przekrocz most kierując się do drzwi.
Użyj ręki Henchmana na drzwiach.
Drzwi się otworzą.

Zagadkowe pniaki

Oto jak rozwiązać tę łamigłówkę:
Skocz dwa razy do przodu na ukos.
Następnie w przód.
W lewo.
Na przód - ukośnie w lewo.
Do tyłu - ukośnie w lewo.
W lewo.
Do przodu - ukośnie w lewo.
I aż do końca ukośnie w prawo.

Zdobycie złotej łyżki

Zabij dwie kreatury.
Przeczytaj znak nad kufrem.
Otwórz kufer.
Weź złotą łyżkę.
Pociągnij za dwie dźwignie, aby odsłonić bramy.
Pociągnij za kontroler.
Wyjdź.
Zejdź z powrotem na dół.
Skieruj się w stronę Wieży Czarownic (Witch's Tower).

Wieża Czarownic

Użyj łyżki na czajniku.
Z wody wyjdzie Król Mudge. Automatycznie zaczniesz z nim rozmawiać.
Portal prowadzący do Gnome Realm otworzy się.
Zanim przejdziesz przez niego, wróć do rogu jednorożca i tam sprawdź Gwennie.
Skieruj się z powrotem do teleportera.

Teleporter

Wejdź na teleporter.
Stań na platformie.
Wyjmij swoją mapę.
Przesuń wskaźnik na Daventry.
Wciśnij przycisk na teleporcie.
W magiczny sposób zostaniesz z powrotem przetransportowany. Znajdziesz się w zamkowych ruinach.
Wyjdź.
Odszukaj niepodobnego do siebie Jednorożca.

Jednorożec

Kliknij na róg przy Jednorożcu. Zostanie przywrócona jej własna postać.
W nagrodę da ci kryształową piramidę.
Teraz sprawdź Gwennie.

Sprawdzanie Gwennie

Idź z powrotem do rozwidlenia.
Skręć w lewo.
Przejdź przez most.
Wejdź do budynku, który stoi sobie przy cmentarzu.
Znajdziesz tam Gwennie.
Kliknij ją.
Weź złoto.
Ponownie ją kliknij.
Wróć do pokoju z teleportem.
Teleportuj się do Swamp.

Powrót do bagien

Wróć do portalu w Wieży Czarownic (Witch's Tower).
Wskocz do portalu.

Królestwo Gnomów

Podnieś trzy grzyby.
Podnieś kamień znajdujący się po prawej.
Podnieś wszystkie grzyby znajdujące się w rogu.
Ustrzel beczułki.
Idź na północ.
Dojdziesz do znajomej już, naciskowej płyty.
Użyj kamienia, aby otworzyć drzwi.
Uważaj na Manta.
Zabij go.
Skręć w prawo.
Idź pasażem aż dojdziesz do ślepego końca. Nie zapomnij podnieść kamienia.
Porozmawiaj z Gnome.
Wróć do obszaru z portalem.

Sklep z bronią

Tym razem skręć w lewo.
Skręć za rogiem.
Ponownie skręć.
Idź na wprost.
Przy wózku skręć w lewo.
Następnie w prawo.
Zabij Mantas.
Skręć w prawo - będziesz potrzebował trzech kamieni.
Wycofaj się.
Idź prosto.
Skręć w prawo.
Strzel w beczkę.
Skręć w lewo.
Zabij skalnego demona.
Skręć w prawo.
Otwórz drzwi.
Kup najlepsze rzeczy, na które cię będzie stać.
Wyjdź.
Wróć do portalu.

Armor Shop (Sklep ze zbroją)

Skręć w lewo.
W lewo.
W prawo.
W lewo.
W lewo po rampie.
Znowu po rampie w lewo.
W lewo. Zabij kamiennego demona. Weź magiczny napój.
W prawo.
W prawo.
W lewo.
W lewo.
W prawo.
W prawy zakręt.
W lewo.
Prosto.



W lewo.
W prawo, aż do ślepej uliczki.
Otwórz drzwi po prawej stronie.
Dokonaj zakupu, ale zostaw sobie co najmniej 250 moniaków. Jeśli na razie na nic cię nie stać, będziesz musiał zabić kilku Spriggan, którzy przeważnie noszą przy sobie nieco gotówki. Możesz do sklepu przyjść później, z pełniejszymi kieszeniami.
Wyjdź.

Zombie

Teraz mała przebieżka w następujących kierunkach:
w lewo
w lewo
w prawo
w prawo
w lewo
w lewo, do góry po rampie.
Na samej górze idź w lewo.
Następnie w prawo.
Odwróć się.
Wracaj.
Idź dalej prosto - skrupulatnie zabij wszystkie potwory.
W prawo.
Skręć w prawo - idź po schodach.
I kolejny maratonik:
w lewo
w prawo
w prawo
w lewo
w prawo
w lewo
w prawo
w lewo.
Zlikwiduj Zombie używając do tego łuku i strzał.
Idź dalej prosto.

Staruszek

Bardzo ostrożnie przejdź przez rampę w lewo.
Weź napój.
Kliknij na człowieku.
Uderz w kryształ.
Weź kawałek kryształu, który się skruszył.
Wyjdź.

Jarzący bursztyn

Na górze schodów skręć w prawo.
W prawo.
W prawo.
W lewo.
W lewo.
I w prawo.
Zabij demona, po czym weź zakręt.
W prawo.
W lewo.
W lewo. Uważaj, tutaj znajduje się mała przerwa w ziemi.
Przeskocz ją, i od razu skieruj się na prawo.
Podejdź do żarzącej się substancji.
Uderz w nią swoimi mieczem.
Podnieś kawałek, który odpadnie.

Pomieszczenie z Teleportem

Odwróć się.
Idź tunelem.
Na rozwidleniu skręć w prawo.
Nie przestawaj iść aż dotrzesz do pokoju transportowego.

Obracanie mostem

W tym miejscu, jeśli nie przyniosłeś ze sobą żadnych kamieni z DOD, będziesz musiał tam wrócić.
Połóż jeden z kamieni na płycie naciskowej, aby obrócić most.
Połóż pozostałe kamienie na innych płytach, aby obniżyć most.
Przejdź przez niego.

Apothecary

Idź tunelem po lewej.
Nie przestawaj iść aż dotrzesz do drzwi.
Otwórz je i wejdź do środka.
Gdy Gnome przestanie gadać kliknij na statule. To będzie istota Sun Tzu.
Poprosi cię o żelazo, korzeń drzewa i jarzący się bursztyn. Możesz to mieć za 250 monet.
Wyjdź.

Zamknięte Żelazne Drzwi

Idź z powrotem, do miejsca, w którym będziesz mógł skręcić w lewo.
Młotem unieszkodliw zamek w drzwiach.
Weź zamek.
Otwórz drzwi.
Zabij Spriggan.
Idź korytarzem.
Skręć w lewo.
Zejdź rampą na dół.
Zabij kamiennego demona.

Korzeń

Idź korytarzem.
Skręć na prawo, gdy tylko będzie taka możliwość, by w ten sposób dojść do ślepego korytarza.
Wejdź na kamienną twarz.
Idź korytarzem w lewo, aż dotrzesz do korzeni drzewa.
Utnij jeden z nich wystający ze ściany.
Weź korzeń.
Wyjdź.

Bolders

Skieruj się w stronę drzwi zamkniętych na kłódkę.
Zaraz przed drzwiami skręć w prawo.
Idź korytarzem, aż dojdziesz do Bolders.
Podejdź tak blisko jak tylko będziesz mógł.
Przygotuj się do biegu.
W momencie gdy tylko Bolder wejdzie do obrazu, zacznij biec.

Platforma Gnomów

Idź prosto ścieżką do drzwi.
Otwórz drzwi.
Wejdź.
Kliknij na Gnomie.
Poprosi cię o kamień, aby móc pomóc ci wydostać się z Gnome Realm.
Wyjdź.

Skruszenie Ceglanej Ściany

Ściana znajduje się na północno-środkowej części mapy.
Odwróć się.
Wyjdź.
Miń Bolders.
Idź tunelem do rozwidlenia.
Skręć w lewo.
Idź do następnego rozwidlenia.
Skręć w prawo.



Idź prosto aż dojdziesz do ceglanej ściany po lewej stronie.
Skręć w prawo i po rampie wejdź na górę.
Zabij dwa kamienne demony.
Idź korytarzem.
Wejdź na górę.
Idź korytarzem do Bolder.
Po prawej stronie znajdziesz otwór.
Wepchnij Bolder w dziurę.
Teraz sam wskocz za nim.
Przepchnij Bolder przez korytarz.

W niektórych momentach Connor automatycznie podniesie Bolder do góry i zejdzie z nim na dół po rampie. Bolder staranuje ceglaną ścianę.
Przejdź przez tak powstały otwór.
Będziesz potrzebował światła.
Włóż kryształ do różowego kryształu umieszczonego na ścianie po lewej stronie.

Czarny Smok

Idź korytarzem.
Zabij Wyrm swoją ręczną bronią.
Pojawi się stary człowiek, po czym nagle przemieni się w młodzieńca (...też tak chcę!!!).
Podnieś czarny diament.
Przejdź przez następne pomieszczenie.
Kliknij na różowym krysztale.
Spotkasz się z Heectorem.
Weź piramidę.
Zastąp ją czarną piramidą.
Obejrzyj sobie następną scenkę.
Weź czarną piramidę.
Sięgnij po skałę znajdującą się pod piramidą.
Wracaj do Sage Gnome.

Sage Gnome

Znajduje się on w punkcie na dalekim zachodzie mapy.
Ponownie miń Bolder.
Daj skałę Sage'owi.
Od tej pory jałowy region z mapy jest teraz dla ciebie dostępny.
Teraz skieruj się do Apothecary.

Nabycie Sun Tzu

Po raz ostatni wróć przez Bolders.
Na rozwidleniu skręć w prawo.
Następnie przy otwarciu w prawo.
Nie przestawaj iść aż dojdziesz do Apothecary.
Daj wszystkie składniki.
Kup Sun Tzu.
Wróć do pokoju z teleporterem.

Pomieszczenie z Teleportem

Teleportuj się do Barren Region.

Jałowy Obszar

Wioska

Z płyty trasportera skieruj się na zachód do mostu. Gdy znajdziesz kryształy, podnieś je.
Postaraj się nie wchodzić w drogę mrówkom.
Uważaj na ogniste demony ukrywające się w lawie.
Po przejściu przez most idź na północ, aż dotrzesz do wioski.
Wejdź do pierwszej chaty po lewej.

Chata Szamana

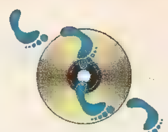
Kliknij na Szamanie
Powie ci, jak możesz rozbudzić śmierć za 25 złotych monet.
Wyjdź.

Chata z Bronią

Kliknij na dostawcy broni.
Opowie ci on o Basilisk. Będzie potrzebował czarnego diamentu i metalowego kawałka, aby zrobić broń służącą do pokonania Basilisk.

Kamienne Sanktuarium

Wejdź na wzgórze na zachodzie.
Wejdź do sanktuarium.
Przejdź przez most na południu.
Porozmawiaj z facetem z rogiem. Powie ci, że kamień zniknął.



Sklep Blacksmitha

Wejdź do sklepu Blacksmitha.
Porozmawiaj z właścicielem.
On niestety nie okaże się pomocny.
Wyjdź.

Zniszczony most

Teraz skieruj się na północ zaraz za zamkiem.
Wejdź na złamany most.

Zagadka mostu

1. N, NW
2. NW, N, N
3. SE, E, E, E, E
4. SW, S, S
5. W, W, W, NW, NW
6. NE, E, E, E, NE
7. S, SW

Gdy w końcu uda ci się rozwiązać łamigłówkę, przejdź po moście na drugą stronę.

Fire Gem

Idź na północ od wulkanów.
Wejdź na górę po rampie.
Weź Fire Gem. Pojawi się duch i opowie ci o ognistych karłach (Fire Dwarves), którzy mają w posiadaniu kolejną część Maski.

Zdobycie Kamienia

Wróć na południe.
Idź w stronę górzystego zachodu.
Następnie zmień kierunek wędrówki na północny w stronę zniszczonego mostu.
Przejdź przez most do ściany.
Wejdź po niej na górę.

Sanktuarium

Wróć do sanktuarium.
Wróć do faceta z rogiem.
Połóż kamień na podeście.

Blacksmith

Wróć do Blacksmitha.
Porozmawiaj z nim.
Dostaniesz od niego Metal Shaft.

Chata z Bronią

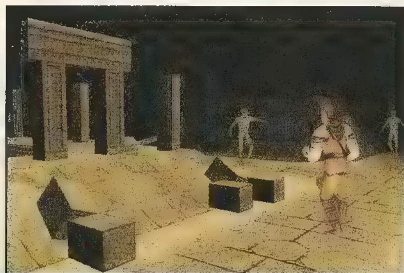
Wróć do chaty z bronią.
Daj facetowi diament i Metal Shaft.
W zamian otrzymasz pikę.
Wyjdź.

Legowisko Basilisków

Idź na południe.
Przejdź przez most.
Nie zmieniaj południowego kierunku wędrówki, aż dojdziesz do lawy.
Skieruj się w stronę wzgórza, następnie idź za nie, aż dotrzesz do miejsca, gdzie w lawie będą znajdować się bloki.
Skacząc po nich dojdź do klifu.
Wejdź po nim na górę.
Wyciągnij swoją pikę.
Wejdź na sam brzeg klifu.
Zejdź z niego, a automatycznie zabijesz Basilisk.

Świątynia

Odwróć się i przejdź przez most.
Idź na prawo świątyni.
Wejdź na górę.
Wskocz do otworu.
Weź z sarkofagu miecz.
Otwórz panel, aby wziąć napój.
Kliknij na karle.
Podnieś klucz, który on upuści.
Zwróć uwagę na kształt tekstury wzdłuż górnej części ścian.
Podejdź do sarkofagu.
Wciśnij płyty w kolejności, jaka jest przedstawiona na ścianie. Księżyc, Trójkąt, Koło, Kwadrat.
Po takiej kombinacji otworzą się drzwi.
Wejdź.
Otwórz panel.
Weź napój.
Weź zbroję.
Wyjdź z pomieszczenia.



Zejdź na dół.
Wróć do Basilisk.
Użyj swego nowego miecza, aby odrąbać mu język.
Weź tę część anatomii.

Legowisko ognistych karłów

Idź ścieżką biegnącą za legowiskiem.
Na rozwidleniu skręć w prawo.
Z tego miejsca spójrz na swą mapę. Będziesz musiał skierować się na zachód.
Gdy dotrzesz do legowiska karłów, zabij dwie sztuki.
Użyj klucza, aby otworzyć drzwi.
Idź ścieżką.
Zabij kolejną porcję karłów, gdy tylko pojawią się na horyzoncie.
Na ścianie po prawej stronie ujrzysz trzy przyciski.
Strzel w pierwszy z nich ze swojego łuku.
Po drugiej stronie pojawi się most.
Przejdź przez niego.
W środku pociągnij za dźwignię, aby uwolnić kobietę. Nieco później będziesz miał szansę ponownie ją spotkać.
Opowie ci o kryształowym berle. Będzie na tyle uczynna, że otworzy ci drzwi.
Wewnątrz ujrzysz znajomo wyglądające symbole.
Wciśnij je, zachowując tę samą kolejność co poprzednio (Księżyc, Trójkąt, Koło, Kwadrat).
Weź nasadkę rury.
Wyjdź z powrotem przez most.
Strzel w drugi przycisk.
Przejdź przez most.
Otwórz kufer i sięgnij po trzeci kawałek Maski.
Za twoimi plecami pojawi się Henchman.
Zabij go.
Weź wszystko to co on po sobie zostawi.
Wyjdź.
Strzel w trzeci przycisk.
Zabij karła.
Przejdź przez most.

Pokój z windą

Umieść nasadkę na rurze.
Wejdź do windy.
Odwróć się.
Strzel w przycisk z łuku.
Winda zawiezie cię na wyższe piętro.
Wyjdź.
Podnieś berło.
Podnieś napój.
Wróć do windy.
Ponownie strzel w przycisk.
Zjedziesz z powrotem na dół.
Przełóż nasadkę na drugą rurę.
Wróć do windy.
Strzel w przycisk.

Śnieżny Pałac

Skieruj się na południe do Snow Palace.
Porozmawiaj z Freesą, Królową Śnieżnych Nymphs.
Podaruj jej kryształowe berło. Pozwoli ci go jednak go zatrzymać przy sobie.
Wyjdź.

Jaskinia Smoka

Skieruj się na zachód prosto do smoka.
Użyj berła na smoku. Nie może cię on niestety zabrać, dopóki brama nie zostanie otwarta.
Spójrz na uszkodzony łańcuch zwisający z sufitu.
Przesuń lodowy blok, tak aby znalazł się pod łańcuchem.
Stań na przeciwko lodu i wskocz na niego. Upewnij się, że umieszczony on jest naprzeciwko krawędzi i ty nie stoisz na lodzie.
Stojąc na bloku, sięgnij po łańcuch, a brama zostanie otwarta.
Kliknij berłem na smoku.
Automatycznie wskoczysz na jego grzbiecik i pofruniesz razem z uczynnym zwierzątkiem (czyżby ssak?).

Wschodnia Wieża

Skieruj się na północ do Wschodniej Wieży (East Tower).
Zabij dwa Ice Orcs (Lodowe Orki).
Weź łuk, który jeden z nich upuści.
Wejdź po ścianie, aby dostać się do środka.
Wyjdź przez otwarte drzwi.
Pociągnij za dźwignię, która otworzy drzwi w podłodze.
Wskocz do przejścia.
Strzel w beczki.
Otwórz kufer.
Weź napoje.
Wyjdź i skieruj się na północ.
Na rozwidleniu wybierz kierunek zachodni.

Ognisty miecz, Niewidzialni Śnieżni Ludkowie

Na szczycie wzgórza zostaniesz zaatakowany przez niewidzialnego Snow Mane.
Wypij napój odradzający i zabij go.
Idź naprzód.
Spójrz na miecz tkwiący w bloku lodu.
Podejdź do niego.
Rzuć kamieniem trzy razy, aby skruszyć lód..
Użyj swego Fire Gem, aby stopić lód.
Kliknij na mieczu.

Dom strażnika

Skieruj się na południe, a następnie zachód za East Tower (Wschodnią Wieżą).
Gdy w końcu dojdziesz na wzgórze, para Ice Orcs będzie na ciebie czatować po drugiej stronie jeziora.
Zabij ich swym łukiem.
Obejdź dookoła od lewej strony jezioro, zważając, aby przypadkiem nie dotknąć wody.
Idź na lewą stronę domu strażników, a następnie przejdź za budynek.
Wejdź na górę.
Kliknij na kratach. Obejrzyj sobie krótką scenkę.
Idź naprzód do więzienia.
Porozmawiaj z królem Gryph.
Pociągnij za dźwignię znajdującą się po drugiej stronie dachu. Ciemność zostanie rozproszona światłem.
Wejdź na balkon.
Zeskocz na dół, w ten sposób automatycznie zabijesz strażnika.
Opuści on klucz. Rozejrzyj się i podnieś go.
Wejdź z powrotem na górę.

Uwolnij króla.
Wyjdź.
Zostaniesz zaatakowany i spadniesz przez okratowanie.
Zabij Thorka.

Sala tronowa Thorka

Otwórz kufer.
Weź amulet.
Podnieś lodowy Shard.
Zauważ kufer, skrywający się za zamkniętą bramą.
Spójrz na otwór w ścianie.
Otwórz frontowe drzwi.
Zauważ szczelinę w podłodze.
Włóż lodowy Shard do otworu.
Użyj ognistego miecza, aby stopić lód.
A teraz skorzystaj ze swej kuszy, by zamrozić roztopioną wodę.
Podnieś gotowy przedmiot.
Być może będziesz potrzebował kamienia znajdującego się w rogu pokoju.
Włóż swą własnoręcznie stworzoną lodową dźwignię do otworu w ścianie, aby otworzyć bramę.
Złam lodowego strażnika, po czym otwórz kufer.
Strażnik się pojawi i ponownie zacznie coś marudzić.
Zabij go szybko.
Teraz masz już cztery części maski.
Wróć do smoka i przeleć się z nim na drugą stronę jeziora.

Jaskinia Grypha

Z jaskini smoka skieruj się na południe, a następnie na zachód.
Idź szlakiem prosto do jaskini.
Kliknij na królu Gryph.
Otrzymasz od niego niebieski Adament.
Wróć do smoka i ponownie wróć drogą powietrzną na drugą stronę jeziora.
Wróć do pomieszczenia strażnika.
Wespnij się na górę.
Podejdź do elektrycznego fotela.
Połóż niebieski Adament, język oraz grzyby na fotelu.
Pociągnij za dźwignię... zwiększy ci się siła twych broni oraz zbroi.
Zejdź na dół.

Zachodni Filar

Użyj amuletu na filarze: "Only the blade of fire can sever the head of the Drakes".

The Drakes.

Z miejsca skieruj się na północ.
Zabij namolnych gości.
Wejdź na górę po ścianie.
Zabij Drakea.
Przejdź po nim.
Zjedź na dół do otworu.
Idź korytarzem, a pojawi się nowa sekcja.

Utracony Raj

Podejdź do ołtarza.
Kliknij na nim. Conner zauważy obniżenie.
Włóż czysty kryształ do obniżenia.
Zostaniesz przetrasportowany do Realm of the Sun.

Królestwo Słońca - Level 1

Wyjdź z pomieszczenia po zabiciu Henchmana.
Skręć w lewo.
Spójrz w górę na sufit. Zauważysz otwór.
Zbliż się do ściany.
Zabij węża.
Wejdź na ścianę.
Zniszcz urny.
Weź medalion.
Zejdź na dół.
Wyjdź z pomieszczenia.
Przejdź korytarzem i skręć w lewo.
Zabij Henchmana.
Idź prosto do końca korytarza.
Zabij kolejnych dwóch Henchmanów.
Otwórz panele z czerwonymi kryształami.

Tabliczka Wiedzy

Skieruj się na północ.
Zabij węże.
Skręć w lewo i skieruj się na zachód.
Uważaj, gdzie będziesz stąpał. Nacisk na niektóre miejsca może spowodować pojawienie się Demonów Cienia.
Skręć w lewo do świątyni. Okaże się, że Archonowie są zamrożeni.
Wsłuchaj się w głosy, które szepczą, jak rozwiązać ten problem.
Weź tabliczkę z ołtarza.
Wyjdź.

Hala Prawdy

Skieruj się ku północno-wschodniej części mapy.
Gdy dotrzesz do Archon, kliknij na nim.
Otworzy dla ciebie drzwi.
Wejdź do pomieszczenia z potworem. Nie martw się, że ewidentnie tu brakuje podłogi.
Gdy dotrzesz do niego, zamieni się on w klucz.
Wyjdź.

Miecz Prawdy

Skieruj się na południe.
Użyj klucza na drzwiach.
Weź miecz. Na tabliczce będzie coś napisane.
Skieruj się w stronę północno-zachodniego rogu, aby wejść na Level 2.

Level 2

Użyj tablicy na drzwiach.
Idź korytarzem.
Drzwi po lewej stronie okażą się zamknięte.
Idź naprzód.
Uważaj na trzech czających się Henchmenów.

Ukryty Przycisk

Skieruj się kolejno na północ, wschód i znowu północ.
Weź drugą ścieżkę z lewej strony.
Podążaj korytarzem aż dotrzesz do sporego pomieszczenia.
Znajdź nie zapaloną świecę. Przejdź przez górne drzwi po prawej. Świeca znajdzie się centralnie na wprost ciebie.
Pociągnij za nią, aby otworzyć zamknięte drzwi, które wcześniej widziałeś.
Wyjdź przez dolny prawy korytarz.

Ukryty Pokój

Idź korytarzem.
Weź pierwszy zakręt w prawo.
Automatycznie znajdziesz piątą część Maski.
Zabij Henchmana.

Cauldron Room

Przejdź na północno-wschodnią część mapy.
Wyświetli się scenka.
Henchmen wyjdzie z Cauldron.
Użyj medalionu na Cauldronie, aby zamienić go w uzdrawiającą wodę i powstrzymać Henchmena.

Hala Światła

Skieruj się korytarzem na południe.
Sięgnij po książkę na podwyższeniu. Będzie jednak zbyt ciemno, aby móc ją przeczytać.
Popchnij podwyższenie na środek koła w podłodze.
Pojawi się klucz.
Weź go i wyjdź.



Zbroja Światła

Skieruj się do zamkniętych drzwi, znajdujących się na środku ekranu.
Użyj klucza by je otworzyć.
Kliknij na zbroi. Pojawi się scenka.

Level 3

Podejdź do drzwi, przez które usłyszysz głos, proszący cię o poszukanie światła. Znajdziesz je na północno-zachodniej części mapy.
Użyj tabliczki na drzwiach.
Idąc korytarzem, zauważ panel na ścianie.
Na rozwidleniu skręć w lewo.
Idź nieprzerwanie, aż do momentu, gdy będziesz mógł skręcić w prawo.
Kliknij na złotej urnie.
Wróć tym razem już do otwartego panelu.
Sięgnij po napoje.
Przejdź przez zachodnie otwarcie.
Idź do drzwi, które mówiły do ciebie.

Hala Rozkazu

Skieruj się na północną część mapy.
Kliknij na Archonie.
Wejdź w otwarte drzwi.
Złóż części maski razem.
Przejdź przez otwarte już drzwi.
Weź klucz.

Kielich Rozkazu

Skieruj się do pomieszczenia we wschodniej części mapy.
Przygotuj się do bitwy.
Użyj klucz na drzwiach.
Weź kielich.
Wróć do gadających drzwi.
Użyj tabliczkę na drzwiach.
Wejdź do pomieszczenia.

Wnętrze Maski

Kliknij na Archonie.
Wejdź do pomieszczenia.
Pojawi się Lucreto.
Połóż kawałek Maski na ołtarzu.
Powalcz z Lucreto, aż on zniknie.
Podejdź do ołtarza i bardzo szybko połóż na nim drugi kawałek Maski.
Znowu będziesz musiał powalczyć z Lucreto.
Powtórz powyższe czynności, aż Lucreto padnie bez tchu.
Gdy portal się otworzy, wepchnij do niego ciało Lucreto.

Gratulacje... Szczęśliwie Daventry odzyskał swą dawną, oryginalną postać. Możesz już w poczuciu dobrze wypełnionego obowiązku stawić czoła innym przygodówkowym fabułom, a King Quest 8 skreślić z długiej listy gier czekających na przejście.

Text oryginalny:
Tami Meyers

Przekład:
Dżoseph

producent: Ocean
platforma: PC/PSX

Heart of Darkness

Faktem jest, że Andy bardzo lubi lekcje w szkole, słucha uważnie wykładu nauczyciela, by nie przeoczyć najważniejszych wiadomości. Andy siedzi wzorowo w ławce, kładzie ramiona na blacie, opiera głowę o ręce... i powoli, powolusieńku, lecz skutecznie... zasypia. Długo przyszło czekać graczom na zapowiadaną grę Heart of Darkness, jednak czas oczekiwań został nagrodzony wspaniałą zabawą, jaka zagwarantowana jest podczas partyjki w HoD'a. Zagubionym w świecie ciemności proponuję rzut okiem na poniższą solucję, która powinna zaradzić wszelkim problemom, jakie przed wami się pojawią.

Poziom pierwszy: The Canyon of Death

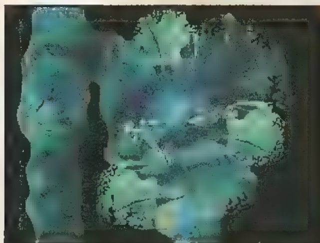
Wyskocz ze statku i skieruj się na prawo. Zastrzel cień, zrób to samo ze szkieletem zwisającym ze skały po prawej stronie, a na następnej planszy zastrzel drugiego, podobnego kościotrupa. Widok na kolejnym ekranie nie będzie wesoły, okazało się, iż przejście jest zablokowane. Stań na środku planszy i strzel w skałę, w górną prawą jej część. Manewr otworzy dziurę, z której wyskoczy mnóstwo cieni, które, by przeżyć, będziesz musiał zabić. Gdy będziesz już gotów do opuszczenia planszy, ponownie wyskoczy mnóstwo cieni, odwróć się szybko i wykonaj swoją powinność strzelca. Gdy dotrzesz do planszy, na której będą się znajdować cienie podobne do szczurów, skocz nad nimi, gdyż wszystkich nie będziesz w stanie zabić. Po wykonaniu skoku upewnij się, że wszystkie cienie zostały zlikwidowane, po czym skieruj się na prawo. Na samym końcu ujrzysz zieloną dziurę. Nie wchodź do niej, gdyż wbrew pozorom nie jest ona wyjściem z poziomu, zamiast tego, używając drabiny, wejdź na środek planszy. Zobaczysz, że wyżej na tej samej drabinie zostały jeszcze dwa cienie. Poczekaj aż jeden z nich zeskoczy i go zastrzel, po czym spokojnie będziesz mógł zrobić to samo z drugim ciemniakiem. Wejdź do końca na górę i idź na prawo, gdzie czeka na ciebie niespodzianka w postaci potężnego gościa, który zaczął pożerać twój ekwipunek. Nie staraj się walczyć, tylko czym prędzej uciekaj. Jeśli będziesz z tym zwlekał, wylądujesz w żołądku potwora. Biegnij, aż dojdziesz do małego mostu, powoli przejdź po nim i ponownie zacznij biec do momentu gdy ujrzysz słońce, którego promienie zabiją cień. Idź na prawo, aż dojdziesz do pomarańczowej skały. Wespnij się po niej, a gdy nie będziesz mógł już dalej podążać, skocz na prawo dwukrotnie. Zjedź na dół i podejdź do prawego występu. Ponownie zacznij się wspinać, a gdy już nie będziesz mógł, skocz na prawo i znowu zacznij się wspinać. Powinieneś w ten sposób dotrzeć do występu, na którym będzie leżało coś w rodzaju stosu kości. Wygląda na to, że dalej nie ma już drogi. Podskocz dwukrotnie i powinieneś spaść na dół w pobliżu dużego szkieletu. Wespnij się po ścianie, aż do momentu gdy dalej już nie będziesz mógł. Skocz na lewo w stronę szkieletu i zacznij się wspinać, aż dotrzesz do jego kościstych ust. Musisz teraz szybko skoczyć i złapać się występu po prawej stronie. Jeśli będziesz czekał, usta się zamkną, a ty zostaniesz sproszkowany. Znowu mała wspinaczka, po której popchnij kość, a następnie zejdź na dół i popchnij ją po skale. Przejdź na lewą stronę kości i wkrocz się do drugiego levelu.

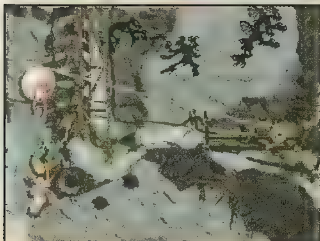
Poziom drugi: Swamp Lands

Idź na prawo i stań pod zwisającą roślinką. Skocz i chwyć jedną, przejdź na prawo, aż dojdziesz do występu nad bagnem. Wskocz na pierwszy z wystających kamieni nad błotniskiem, a następnie bardzo uważnie skocz na drugi z nich i ostrożnie przejdź na prawo. Skocz i chwyć za zwisającą roślinkę w momencie gdy będzie ona najbliżej ciebie. Zeskocz na kamień w bagnie i poczekaj aż wąż zje żarzącą się ćmę, następnie przeskocz go, lądując prosto na miękkiej zieleni. Wejdź na górę i idź na prawo. Podejdź do jak najbardziej wysuniętej na prawo części skały i skacząc, chwyć za roślinkę, następnie z niej skocz na drugą, z której dostaniesz się na szarą skałę, która znajduje się w bagnie po drugiej stronie. Idź na prawo i wskocz do wody. Aby uciec cieniowym nietoperzom, musisz zanurzyć się głęboko w wodę, za każdym razem gdy będą próbowały cię złapać. Gdy w końcu dosięgniesz suchego lądu, idź do brzegu, przy którym nietoperze zostaną spalone przez słońce. Przespaceruj się do kamiennego mostu, z którego środka wejdź na pierwszy z występów. Przeskocz na prawą stronę nad występem i skieruj się na jego prawy koniec. Zobaczysz czarną roślinkę z zielonymi czułkami. Skocz i chwyć się za nią, idź na prawo prosto do jaskini węża. Gdy tylko wąż zacznie jeść, skieruj się na prawo i stań pod zielonym czymś, a następnie wskocz na to trzy razy, by wydobyć z niego jeszcze więcej substancji. Szybko upuść jaskinię i skieruj się na lewo, aż będziesz ponownie stał na środku mostu. Teraz rozpocznij wspinać się na samą górę poziomu, z której skieruj się na prawo do pierwszej jaskini. Poczekaj na pierwszego roślinnego węża, który pożre zielone bąbelki, następnie ostrożnie przejdź na pobliski występ i skocz. Podejdź na skraj skały, poczekaj aż druga z roślinek się nażre i skocz, chwytając za linę. Przerzuć się nad niebezpieczeństwem i zeskocz nad środkowym wężem. Schyl się i idź na prawo. Została już tylko mała wspinaczka po skałach, by dotrzeć do trzeciego levelu.

Poziom trzeci: The Magic Lake

Gdy będziesz zwisał sobie na linie, zacznij się kołysać z lewej strony na prawą, aż będziesz mógł chwycić za czarną pałkę. Szybko teraz podpłyń na lewą stronę, aż sięgniesz suchego lądu. Podejdź do drzewa owiniętego wielką brązową winoroślą. Wejdź na nie i uwolnij małego gostka, skacząc na winorośl, która zwisa po lewej stronie drzewa. Mały w nagrodę weźmie cię na darmową przejażdżkę. Gdy tylko spadniesz do wody, weź głębokiego nura i płyń do magicznej zielonej skały, by jej dotknąć. Następnie skieruj się na prawo i wkrocz do jaskini. Płyń nieprzerwanie przez korytarze, aż dotrzesz do miejsca, w którym będziesz mógł zaczerpnąć nieco powietrza. Gdy dotrzesz wreszcie do suchego lądu, przyszedł odpowiedni moment na wykorzystanie magicznej siły, którą załadowałeś przy zielonej skale. Wciśnij i trzymaj klawisz ognia (z klawiatury) i zwolnij go w momencie, gdy uznasz, iż strzał będzie w stanie rozbić skały blokujące ci drogę. Idź na prawo, wkrocz do jaskini i kopnij brązowe jajko w stronę czarnego klifu, który blokuje ci drogę. Strzel ponownie w jajko ze swej magicznej, zielonej broni - urośnie i przemieni się w roślinkę, po której będziesz mógł się wspiąć. Przejdź się wzdłuż ściany i ześliźnij się na dół, by kopniakiem wysłać ziarno do wody. Uważaj, aby nie wpaść do niej, gdyż jeśli tak się stanie, natychmiast zostaniesz zjedzony przez piranie. Jajko w wodzie przepłynie na drugą stronę, schyl się i strzel w nie, aby tak jak poprzednie, urosło i przemieniło się w roślinkę. Wejdź po ścianie i zeskocz na występ. Gdy wylądujesz, możesz ponownie wykorzystać swoją moc daną przez magiczną skałę. Wciśnij i przytrzymaj fire, celując w wodę. Wskocz na drzewa, zejdź na dół i ostrożnie przejdź na prawo. Wskocz do wody, zanurkuj i ponownie przejdź korytarzem. Musisz uważać na Sea Cavities, które mogą cię bardzo łatwo i szybko wessać do swego wnętrza, co równa się śmierci. W pewnym momencie dotrzesz do pomieszczenia, przez które nie będzie łatwo się przedostać. Uważaj i miej oczy szeroko otwarte, zwinnie omijając podwodne potworki. Wpłyń do brązowej dziury w podłodze i przejdź do następnego pomieszczenia. Zacznij płynąć na lewą stronę, omijając pierwszą z Sea Cavity, następnie wciśnij klawisz nakazujący Andy'emu płynąć w górę, a następnie w lewo i prosto ponownie w lewo. Powtórz te manewry kilka razy, aż dotrzesz do drugiego





korytarza. Na samej jego górze wypłyń na powierzchnię i zaczerpnąwszy świeżego powietrza, ponownie zanurkuj na prawą stronę. Na kolejnej planszy czeka cię do ominięcia mnóstwo Sea Tentacles, przy których staraj się nie zatrzymywać. Jeśli będziesz trzymał się prawej strony, powinno ci się wszystko udać. Gdy w końcu twa stopa dotknie suchego lądu, musisz stawić czoła Vine Snakes, które łatwo zestrzelisz przy użyciu swego Super Blast'u. Zestrzel pierwszą z nich znajdującą się naprzeciwko ciebie, następnie wskocz na środek pomieszczenia i złap się występu skalnego. Teraz zestrzel węża ukrytego głęboko po prawej stronie i wejdź na twardą powierzchnię. Uważaj na kopiące robaki i staraj się zręcznie je omijać, ale najlepiej będzie, gdy na nie zapolujesz - w końcu są tylko trzy, a ty jesteś silnie uzbrojony. Gdy ustrzelisz je wszystkie, spokojnie możesz zejść na dół. Na następnej planszy zacznij od kopania ziarna prosto do wody, a następnie skieruj się na lewo. Użyj Super Blast, aby unieruchomić Vine Snake, następnie spraw, by ziarno urosło (użyj mocy) i wespnij się po nim. Wepchnij głaz do dziury i skieruj się na lewo. Zabij trzy robale, następnie skręć w lewo i zejdź na dół po skale. Wskocz do wody i przepłyń przez mały korytarz po prawej. Nie zatrzymuj się, aż do momentu gdy dotrzesz do jego końca. Zepchnij głaz na dół i bardzo szybko wróć na lewo, z powrotem, aby prześcignąć Piranie i móc bezpiecznie się wspiąć na górę.

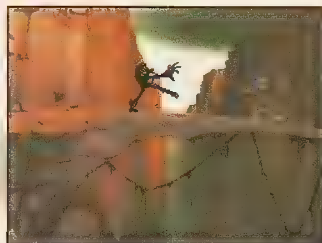




Wróć z powrotem, tyle że innym poziomem i zejdź po drzewie na dół, a następnie wystrzel dwa Super Blast w lewo. Jeden w drzewo, drugi w Vine Snake. Zeskocz by dostać się do ziarna, kopnij je na prawą stronę. Kopnij następnie jajko do wody i spraw - strzałem - by na środkowej platformie urosło. Wskocz na nową roślinkę, wespnij się po niej i przeskocz na następne drzewko. Ponownie wykonaj Super Blast prosto na górę, by dostać się do jajka. Kopnij je na prawo, a następnie strzel w nie Super Blast, tak aby wyrosło na nim kolejne drzewko. Wskocz na nie, nieco powspinaj się na górę i strzel w ziarno na trzeciej i ostatniej platformie. Wejdź na tę roślinkę, następnie na samej jej górze zeskocz na lewo. Zabij Vine Snake po lewej stronie, wespnij się jeszcze troszeczkę i stań nad czarnym kamieniem. Strzel do Vine Snake po prawej i jeszcze troszeczkę przesuń się w górę, następnie oddaj strzał do Vine Snake po lewej i skocz na lewą platformę. Idź w tę stronę, a następnie skieruj się do góry, pobiegnij w lewo, aż znajdziesz kolejne jajko. Strzel w nie i wejdź po drzewku na górę. Zeskocz z niego na lewą platformę, podejdź do jej końca i strzel z niego do cieni. Gdy wszystkie zginą, zeskocz na dół i szybko skieruj się w lewą stronę, aż dojdziesz do końca platformy. Nie staraj się podejmować walki z cieniami, na które się natkniesz, po prostu wejdź na górę, skieruj się w lewo i przejdź przez most.

Poziom czwarty: Space Island

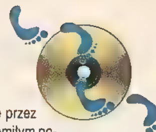
Zabij dwa Shadowbats, następnie czołgając się i skacząc, wkrocz na most, gdzie zlikwidujesz dwa cienie. Gdy za tobą eksploduje szopa, biegnij na prawo w stronę linowego, chyboczącego na wietrze mostu. Chwiejąc się na moście zabij Shadowbat i zejdź po linie na dół. Wskocz przez okratowanie i zejdź z ekranu po prawej stronie. Czyhać tam będą na ciebie dwa Balloon Worms, które trzeba zabić. Po tym bohaterskim czynie możesz przeskoczyć przez szczelinę znajdującą się po prawej stronie. Użyj swej broni Super Blast, aby zlikwidować niebezpieczne kości, a następnie wkrocz na występ i chwyć się zwisającej roślinki. Gdy wylądujesz, odwróć się i zastrzel cień skradający się w twoją stronę od lewej, po czym wykonaj szybki odwrót w prawo i zrób to samo z drugim pojawiającym się cieniem. Przespaceruj się wzdłuż najniższego występu i po prawej stronie zabij ostatniego cienia na następnym ekranie, a następnie wróć i bezpiecznie już wespnij się na górny występ. Nie staraj się użyć wyrośniętej roślinki, by wejść po płaskiej ścianie na górę. Strzel w nią, a następnie tak powstałe ziarno - jajko, kopnij na prawo, w miejsce gdzie zielone żyjątko będzie mogło sobie bezpiecznie wyrosnąć. Strzel w nie i spokojnie już wespnij się po kwiatuszku na następny ekran. Gdy trzy cienie na twój widok nagle się ożywią, użyj Super Shot, by ich je zawsze



tutaj zatrzymać i spokojnie móc dalej piąć się w górę. Toruj sobie drogę pomiędzy gałęziami, jedną z nich będziesz musiał ustrzelić, aby móc przejść na lewo, a następnie w górę. Zabij wszystkie Ballon Worms zanim one zdołają przeciąć ci drogę wędrówki. Usłyszysz hałas, jaki wytwarzają wewnątrz skał. Gdy dotrzesz do konstrukcji mostu, zabij dwa z Balloon Worms, następnie wespnij się na górę do szczeliny i wyjdź po lewej stronie. Wespnij się na kolejny ekran wędrówki i zlikwiduj dwa robale, następnie szybciutko przeskocz do dolnej części ekranu, a następnie skieruj się na lewą stronę. Zejdź na dół na występ skalny, który wcześniej mogłeś zauważyć i pozwól swojemu cieniowi zepchnąć cień kamienia. Gdy wszystkie z trzech Shadowbats przybędą, zabij je hurtowo, zeskocz ze skały i chwyć się miejsca na kolejnym ekranie. Szybko podskakując skieruj się na prawo, zręcznie unikając robali. Teraz z powrotem zacznij się wspinać na górę, a następnie przejdź przez otwarty most. Unikając spadających kamieni podczas kolejnej wspinaczki na górę i lewo, skocz na prawą stronę, by zabić wszystkie cienie tam znalezione. Teraz wespnij się na górę, kierując się w lewo i z występu skieruj się na prawo i idź tak daleko jak tylko to jest możliwe. Teraz wespnij się na samą górę tak szybko jak tylko możesz, aby w ten sposób uniknąć wątpliwej przyjemności obcowania z potężnym cieniowym pająkiem.

Poziom piąty: River of Fire

Zeskocz z liścia i przejdź trzy kroki na prawo, odwróć się i przeistocz w miazgę wszystkie cienie znajdujące się nagle za tobą. Idź na prawo i wkrocz na następny ekran. Szybko się odwróć i ponownie zawitaj na ekranie poprzednim i zabij wszystkie nowe, nagle pojawiające się cienie. Znowu skieruj się na prawo, by drugi raz wejść na kolejny ekran, gdzie czeka cię kolejny mały pojedynek z wrogimi istotami. Teraz zrób krok w tył na pierwszą ze spustowych płytek, biegnij na prawo, zabij cień i przeskocz nad drugą z płyt. Staraj się biec na prawo, ale na krótko zatrzymaj się na kolejnej planszy. Jeśli twoja droga teraz jest zablokowana przez potężne pole siłowe, skieruj się z powrotem na pierwszą z platform, a następnie biegnij ponownie na prawo. Jeśli wykonasz ten manewr dostatecznie szybko, pola siłowego nie będzie. Gdy przejdziesz przez ochronę, skieruj się na prawo. Uważaj, gdyż teraz jest to prawdziwa, niebezpiecznie gorąca lawa, wystarczająco gorąca, by cię skutecznie zlikwidować. Uważaj, gdyż w określonych odstępach czasowych lawa wypluwa z siebie niebezpieczne kule, postaraj się zapamiętać układ. Wskocz na drugą z platform, która zacznie tonąć. Bez paniki jednak - szybko skocz na następną, a dalej na ścianę. Wejdź na lewą stronę, a następnie w górę po ścianie. Uważaj na pająka. Właściwie jest to twoje pierwsze spotkanie z tyloma pajęczakami naraz. Są one bardzo szybkie i praktycznie niemożliwe do trafienia. Będą starały się z całych sił zepchnąć cię do lawy, ale gdy taki drastyczny moment dla ciebie nastąpi, postaraj się w locie jeszcze złapać skały, by uniknąć kontaktu z gorącą cieczą. Wespnij się na najwyższy filar i weź z tego miejsca na muszkę ogromny cień. Jeśli nie uda ci się go zabić, możesz mieć 100% pewność, że wylądujesz przez niego w basenie z cieplutką lawą. Gdy tylko cień padnie martwy, zejdź na dół i zabij ciemnego malucha po prawej. Wskocz na platformę i zlikwiduj trzeciego z kompanów skrywającego się na dole po lewej stronie. Wejdź na



środkowy filar i wskocz na platformę, na której dwa miotające się cienie próbują się do ciebie dostać. Wskocz na prawo i idź nie zmieniając kierunku, nie zapominając o wystrzeliwanych co chwila kulach lawy. Wejdź na górę i zabij dwa ciemne pajęczaki, następnie ponownie skieruj się na górę. Stań w pobliżu dolnej części ekranu i zabij wszystkie robale kręcące się w pobliżu. Teraz skoncentruj się na pająkach, po czym po dobrze wykonanej robocie niszczenia wejdź na górną platformę. Z niej skieruj się na prawo i tam zrób sobie małą przystań. Zanim przejdziesz przez klifową twarz, zabij Balloon Worm, a następnie wejdź na górę i skocz na prawo. Idź w prawo i zabij dwa pająki, następnie wespnij się na górę jak tylko najdalej możesz i idź na prawo w stronę kolejnego ekranu. Zabij pająka, wespnij się na lewą stronę i zabij Shadowbat. Zejdź na dół i przejdź tuż nad lawą, kierując się delikatnie w prawo. Gdy tylko lawa przestanie strzelać swymi odłamkami, szybko przebiegnij na prawo. Na kolejnej planszy cierpliwie przeczekaj, aż lawa przestanie pluć i skieruj się w miarę bezpiecznie na platformę po prawej stronie. Wskocz na nią i zabij trzy Shadowbats. Gdy je wszystkie zlikwidujesz, strzel do brązowego jajka po prawej stronie, a następnie użyj swego Super Blast, aby uczynić, by wyrosła z niego roślinka. Wespnij się z powrotem na poprzedni ekran, ponownie zważając na latającą w powietrzu lawę. Skieruj się na lewą stronę, a następnie idź na prawo aż do momentu, gdy już nie będziesz dalej mógł wędrować. Wskocz na prawo na platformę znajdującą się na środku ekranu (wygląda jak nisza) i następnie skocz na kolejną z platform mieszczącą się po prawej stronie. Przejdź na prawo aż dotrzesz do drzewa, wskocz na nie i wejdź na sam jego czubek. Dwa Shadowabst znienacka cię zaatakują, jeśli będziesz wystarczająco szybki, nie będziesz musiał męczyć się z ich zabijaniem. Po prostu w ekspresowym tempie zeskocz z drzewa na lewą stronę i nie przestając się ruszać, wspinaj się na lewo. Gdy tylko nie będziesz już mógł dalej podążać, wejdź na górę i następnie przejdź na prawo...

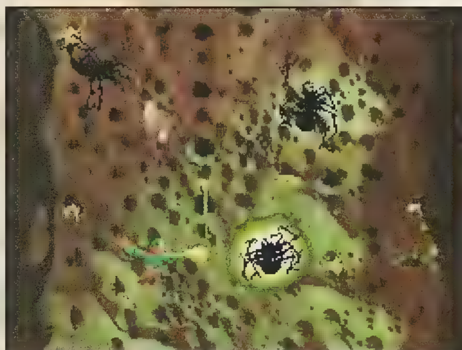
Poziom szósty: Caverns of Doom

Na tym poziomie będziesz musiał poruszać się znacznie szybciej i wykazać się znakomitym refleksem. Szybko zeskocz z filara na prawo i następnie wkrocz do dziury w podłodze. Zrób krok na prawo, a następnie wskocz do kolejnego otworu. Szybko się odwróć, schyl się i strzel w ziarno, które po tym urośnie i jednocześnie przetnie drogę filarowi, który gotowy był cię bezlitośnie zmiażdżyć. Skieruj się na planszę po prawej i wciśnij znajdujący się tam niebieski guzik. Wróć do poprzedniej planszy i wskocz do otworu. Zabij cień i użyj ziarno, by przejść nad filarem. Skieruj się na prawo, zeskocz do kolejnej dziury i zabij tam wszystkie czarne stworki. Czeka cię kolejne przejście przez otwór znajdujący się po prawej stronie, który wygląda jak wielka obietnica. Przeczołgaj się wzdłuż podłogi, poczekaj aż filar sobie spadnie nie robiąc ci żadnej krzywdy; gdy tylko z powrotem podniesie się na górę, szybko czołgaj się na prawą stronę, odwróć się i przynieś ze sobą ziarno. Idź na lewo wracając do poprzedniej planszy i umieść ziarno pod zwisającym filarem, strzel w nie, by roślinka urosła wypełniając swe zadanie. Zanim ten zwariowanie szybki poziom się zakończy, będziesz musiał przeprowadzić batalie z armią Shadowabs. Z nową, ogromną czarodziejską mocą znalezioną po drodze, przyjacielscy Amigos pomogą ci zwalczyć latające kreatury. Obserwuj niebo i bądź przygotowany na atak. Możesz samodzielnie przystąpić do walki, zabijając niektóre z czarnych monstrów lub też, jedynie unikając ataków i strzałów ze strony wroga, poczekać aż Amigos zabiją wszystkich za ciebie.

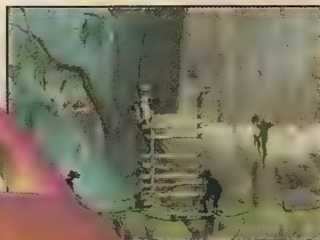


Poziom siódmy: Into the Lair

Gdy znajdziesz się w legowisku, pierwsze co cię czeka to spotkanie z Armor Slog. Gdy wszystkich ich zabijesz, ich duchy czy ciała astralne, zamienią się w dwie bryły. Każda z nich przemieni się, o ironio, z powrotem w nowy Armor Slog. Aby zabić ich definitywnie, musisz użyć przeciw nim swój Super Blast, w momencie gdy przybierają oni formę brył. Przejdź przez łańcuch i zatrzymaj się na jego środku, zabijając dwa Shadowbats. Zeskocz z łańcucha do następnego pomieszczenia i tym razem nie próbuj zabić Armor Slog. Jeśli go zabijesz, w momencie gdy inne cienie żywe baraszkują sobie po ekranie, bryła będzie przez nie chroniona i znajdziesz się w dość niemiłym położeniu. Zamiast rozpoczynania ogólnej demolki pobiegnij na prawo prosto do Armor Slog i ustaw się w jego pobliżu. Z tak bliskiej odległości nie będzie mógł cię dosięgnąć ani zastrzelić. Gdy odsunie się od pozostałych cieni, w ekspresowym tempie strzel prosto w kilka z cieni i szybko odskocz z powrotem zanim Slog zorientuje się w sytuacji i postanowi użyć broni. Gdy w ten sposób zabijesz wszystkie cienie, zabij bezbronnego już Sloga. Skieruj się w stronę kolejnej planszy i ponownie zacznij strzelać do wszechobecnych cieni. Po tym małym akcie zabijania wskocz do szczeliny i podejdź do różowej plazmy. Wskocz prosto na środkową kolumnę mostów i chwyć się wystającego miejsca. Wespnij się po łańcuchach i skocz pomiędzy różowe blaty. Wejdź na jeden z nich po lewej stronie, by w ten sposób otworzyć bramę po twej prawicy. Zabij obydwa Armor Slogs i szybko pobiegnij na lewo, po czym zejdź na dół, używając wygodnej drabiny. Wciśnij przycisk, który znajdziesz na dole i wróć do kolumny mostów. Ponownie wejdź na górę i skieruj się na prawo. Zabij cień i wykorzystaj starą sztuczkę ze strzałem w ziarno, które tradycyjnie wypuści gałęzie. Wespnij się po nich na górę i zabij kolejny cień, następnie zeskocz na dół i skieruj się w lewo. Otwórz bramę, za którą czyhać będzie jeszcze jeden czarny potworek. Zabij go, podejdź do drabiny i posprzątaj sufit z wiszących tam cieni. Gdy wszystkie zlikwidujesz, możesz bezpiecznie wejść na górę i zaopiekować się parą Armor

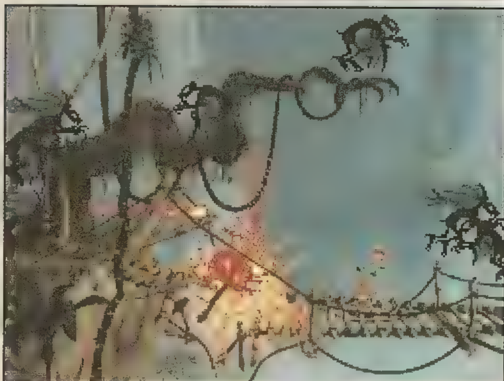


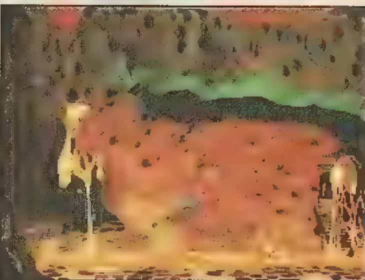


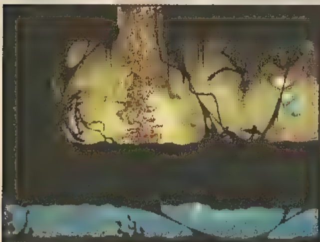


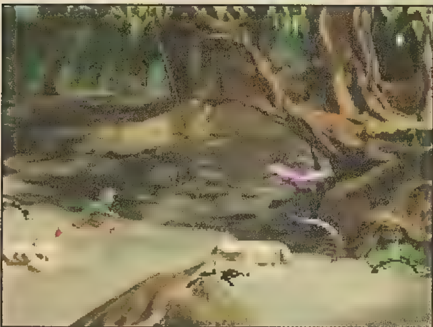
Slogs. Skieruj się na prawo i pod żadnym pozorem nie wchodź na różowy blat znajdujący się pod pierwszą z kolumn. Zabij Cień skrywający się w tej całej konstrukcji i zapamiętaj częstotliwość. Gdy obydwie kolumny jednocześnie się opuszczą, przeskocz nad różową rzeczą i rozpocznij szaleńczy bieg zaraz gdy tylko poczujesz twardy grunt pod nogami. Ostrożnie przejdź na kolejną planszę. Zabij wszystkie cztery robale zanim zaczniesz schodzić po łańcuchach. Jak widać, cień na dole również potrzebuje twojej terapii, więc nie szczędź mu tego. Zeskocz na dół i wciśnij znajdujący się tam guzik na ścianie, a następnie wespnij się na górę i wskocz na lewo. Zacznij strzelać, zabij cienia i wciśnij guzik. Wyjście znajdziesz po prawej stronie. Zeskocz z platformy i ponownie wciśnij guzik, a następnie zacznij się wspinać na górę. Na samej górze ściany wskocz na lewo i idź z powrotem na lewo, aż ponownie dojdziesz do miejsca z łańcuchami. Wejdź na łańcuch i zeskocz na dół. Idź na prawo, aż dotrzesz do ściany. Zejdź po niej na dół i skieruj się na prawo aż natkniesz się na drabinę. Zejdź po niej na dół i na razie powstrzymaj się od korzystania z łańcuchów. Zabij Armor Slog, następnie wejdź na górę i poczekaj na pozostałych towarzyszy. Gdy wszystkie robale wyjdą jednocześnie, hurtem je zaatakuj. Przerzuć się przez łańcuchy, a następnie zeskocz z nich na lewą stronę. Pilnie i uważnie obserwuj wzburzoną lawę i ostrożnie przejdź z mostu na drugi most, gdy tylko je zobaczysz. Przejdź w lewo i daj się złapać. Po tym niewątpliwie niemiłym zdarzeniu użyj Super Shot na suficie swojej celi, by móc w ten sposób zwiać z pułapki. Dziura w suficie zaprowadzi cię nieco na dół, gdzie z pewnością znajdziesz przydatne jajeczka. Ustrzel jednego i wejdź po nim na górę. Wskocz na drzewo po prawej i wciśnij głaz w otwór. Przejdź na prawą stronę i wciśnij guzik. Teraz idź na lewo, by przedostać się do następnej planszy,











gdzie ponownie znajdziesz przed sobą ścianę z łańcuchami i uporczywymi robalami. Zabij Armor Slog, wciśnij guzik po lewej stronie i wydostań się na zewnątrz, by skierować się na lewo. Wejdź na górę i podążaj do wyjścia wzdłuż górnej ścieżki. Zeskocz na dół i idź na lewo zabijając po drodze wszystkie cienie. Idź na lewo, gdzie czeka cię spotkanie z Shadowbats oraz kolejną porcją cieni zwisających z sufitu. Idź na lewo do kolejnego ekranu, gdzie ujrzysz Slog. Pod żadnym pozorem nie zabijaj stwora, natomiast czule zaopiekuj się wszystkimi cieniami. Wejdź na platformę po lewej stronie, wejdź na górę i skieruj się w lewo. Wkrocz na deski przecinające szczelinę. Poczekaj chwilkę na Armor Slog, który nieświadomy pułapki opali się nieco ogniem i spadnie w dół. Teraz zacznij szaleńczy bieg, skieruj się na prawo, przeskocz nad cieniem i przejdź przez łańcuch. Zejdź na dół i zacznij się czołgać w lewą stronę. Wciśnij guzik, poczekaj na cień, który wyjdzie z korytarza, następnie przeskocz go i skieruj się na prawo, a potem na górę po kamieniach. Nie zaprzestawaj biec, tym razem w lewo, unikaj jednocześnie wszechobecnych wrogów. Trzymaj się najniższej ścieżki, zeskocz w czarną dziurę daleko po lewej stronie. Teraz będziesz mógł wykonać efektowne, miękkie lądowanie na... tym potężnym gościu, który zaraz na początku przygody (poziom 1) ośmielił się zrobić z twego niezwykle ważnego ekwipunku smaczne śniadanko...

Poziom ósmy: Heart of Darkness

Hę, no i oto jesteś, w żołądku ogromniastego, zmutowanego gościa. Po małych poszukiwaniach Andy znajdzie swój cały ekwipunek, nie strawiony jeszcze przez gostka. Kilka strzałów wewnątrz brzucha powinno zaserwować potworowi nie tylko wybuchową czkawkę, ale i także niezłą rozrywkę. Po uwolnieniu się z wnętrza czarnego cienia, skieruj się na prawo, zabijając po drodze wszystkie cienie. Dalej czeka cię spotkanie z Logami, które najłatwiej załatwić poprzez kucnięcie i ciągłe strzelanie do nich z tej pozycji. Gdy wszystkie zabijesz, wejdź na górę i skieruj się na prawo. Zabij Shadowbats, zeskocz na dół i podbiegnij do przycisku, by go wcisnąć. Wejdź na lewo, a następnie wróć z powrotem górnymi platformami i skieruj się na prawo. Zatrzymaj się i porozmawiaj z Vicious Servant, następnie idź na prawo, by znaleźć wszystkie kawałki magicznej skały. Kopnij lub strzel do pierwszego kawałka, by dać go Viciousowi, a następnie skieruj się na prawo. Teraz możesz wspiąć się na środkową kolumnę. Przeczołgaj się do korytarza po swojej lewej stronie i zacznij strzelać. Gdy droga będzie już oczyszczona ze wszelkiego, ciemnego paskudztwa, kontynuuj marsz i przejdź na lewą stronę. Przejdź przez dziurę, by znaleźć drugi kawałek. Przenieś go w znajome miejsce przez kopanie go lub strzelanie do niego przez dziury. Będziesz musiał stać na ostatnim z blatów, w trakcie gdy będziesz strzelał do kamienia pod kolumną. Weź kawałek skały, zanieś z powrotem do Vicious Serant. Jeszcze raz zaserwuj sobie mały spacerek na prawo, a następnie idź naprzód. Nie pomiń przypadkiem cienia czołgającego się wzdłuż dolnego rzędu kolumn. Wejdź na górę i skieruj się na prawo. Zabij dwa Armor Slogs i wyjdź na lewo, prosto do drabiny. Zabij wszystkie Armor Slogs w górnej części terenu, następnie skieruj się na najwyższy poziom i idź na prawo. Strzel w drugi kawałek, by spadł on na pierwszą platformę. Wyjdź na lewo i idź na niższy poziom, a następnie wróć. Teraz strzel w kamień, tak by znalazł się on na drugiej platformie. Wyjdź po lewej i ponownie wróć. Ostatecznie, strzel w odłamek, by przesunął się na dół. Ponownie przynieś kawałek z powrotem do Vicious Servant. Teraz pozostało ci tylko do szczęścia odnaleźć ostatnią część. Wyjdź na prawo, po drodze zabij wszystkich swoich wrogów i zeskocz do otworu. Powalcz nieco z resztą brygady i wskocz do następnej dziury. Zabij dwa Armor Slogs i skieruj się na prawo. Zatrzymaj się na moście i zabij wszystkie cienie i ponownie skieruj swe kroki na prawo. Czeka na ciebie jeszcze jedna porcja ciemnych potworków, po czym ukaże się twym oczom Master we własnej osobie, wkurzony nieco twymi dotychczasowymi, niszczycielskimi poczynaniami. Zacznie ciskać w twoją postać ogniste kule, w związku z czym będziesz musiał wykonać podwójny skok, aby uniknąć strzałów, po czym przesuń się szybko na prawo. Bardzo ci to pomoże, jeśli skoczysz nieco wcześniej. Gdy most będzie już oczyszczony, skieruj się na prawo, zabij wszystkie cienie oraz Armor Slogs, które pojawią się nagle przed tobą. Wykonując te akrobatyczne operacje, będziesz także musiał zręcznie unikać ognistych kul nieprzerwanie ciskanych przez samego wodza. Gdy na moście się nieco uciszy, biegnij na prawo i chwyć ostatni kawałek. Aby uciec, będziesz musiał stoczyć walkę w samym sercu ciemności. W niej pojawią się dwa, jeszcze nie mające okazji ci się przedstawić, typy duchów. Uderz je swoją bronią, by je zabić. Gdy zadasz cios większemu z nich, szybko cofnij się, inaczej zostaniesz zabity przez spadającą dłoń. Po zabiciu wszystkich ciemniaków, mała żaróweczka po lewej stronie oświeci nieco teren. Uff... to jest to. Jeśli chcesz ujrzeć ostatnią, kończącą całą przygodę animkę, załóż na nos magiczne okulary, które były w pudełku i delektuj się prawdziwym komputerowym show.

Jaspin

producent: Eidos Interactive
platforma: PC/PSX

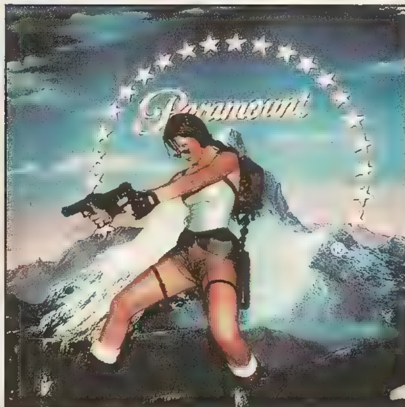
Tomb Raider 3

W poprzednim numerze Action Plusa rozpoczęliśmy publikację kompletnej solucji dla tej kultowej gry. Dla tych którzy cierpliwie czekali na ciąg dalszy, mamy nagrodę, czyli druga i zarazem ostania część tekstu. Dobrej zabawy.

NEVADA - AREA 51

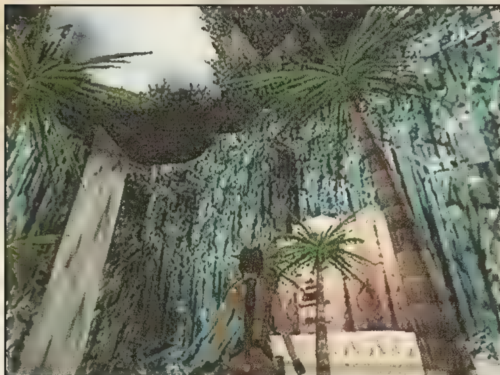
Kluczem do ukończenia tego poziomu jest jak najszybciej zabijać przeciwników. Oni zazwyczaj nie będą cię atakować, lecz pobiegną co sił w nogach do najbliższego przełącznika alarmu, co spowoduje, że nagle okaże się, iż masz na plecach całą armię. Użyj swojego Desert Eagle. Musisz być dokładny i nadzwyczaj szybki. Zabij gości z dużej odległości. Kiedy przybędziesz, wysiądź z wózka i zdobądź przyczółek w pobliżu klatek. Ścigaj w dół żołnierza i zabij go zanim uderzy w przycisk alarmowy. Weź MP5 i użyj guzika (tylko nie przełącznika alarmowego!), by otworzyć kratę, która pozwoli ci przeczołgać się po apteczkę. Następna strefa ma laserowe pułapki (przyzwyczaj się do tego, że one będą wszędzie). Wejdź w niską strefę i czołgaj się w lewo do następnej apteczki. Cofnij się do tunelu, kiedy laser się poruszy. Czekaj aż ruszy się w górę, wówczas biegnij do występu, chwyć się i wciągnij zanim laser ponownie skieruje na ciebie swoje czerwone oko. Kiedy żołnierz ruszy się w prawo, przeczołgaj się i szybko zabij klienta, zanim uda mu się wszcząć alarm.

Znajdziesz się wkrótce w pobliżu wieżyczki z laserem, którą możesz łatwo wykołować, po prostu przepełzając przez otwór w ścianie. Idź dalej tym przejściem i zabij kolejnego strażnika, aż znajdziesz przełącznik powyżej drzwi (zapadkowych). Klepnij w przycisk i spadnij poniżej. Zakręć w lewo i dalej w prawo koło kolumny, kiedy znajdziesz się na ziemi. Strażnik już biegnie zaalarmować! Zabij go szybko, albo stracisz możliwość zdobycia pierwszego sekretu. Zbierz granaty, następnie opuść się poniżej i naciśnij przycisk, który otworzy kolejne drzwi w podłodze - oczywiście idź dalej. Zabij strażnika i idź do przejścia przez otwarte drzwi. Będziesz musiał trochę pościerać kolana Lary, ale za to dostaniesz sekret # 1 (rozglądaj się uważnie, by go znaleźć!). Zbierz amunicję i opuść się przez drzwi w podłodze do sali poniżej. Kolejny ochraniarz potrzebuje, żebyś się nim zaopiekował, zanim wyruszysz by zwiedzić to miejsce. Puknij w przełącznik, by uwolnić więźnia. Były więzień z wdzięczności powalczy za ciebie ze strażnikiem. Omiń tłukących się facetów i idź po apteczkę (do środka). Teraz do tyłu długim korytarzem - będziesz musiał ponownie czołgać się, by uniknąć licznych laserowych pułapek. Weź apteczkę i Shotguna w trakcie tej niemiłej podróży. Wykończ strażnika, dalej do przycisku, który wyłącza urządzenia monitorujące ścieżkę.



Kiedy zbliżysz się do drzwi, spodziewaj się żołnierzy z obu stron. Kiedy umrą (chyba wiesz jak to zrobić), musisz znaleźć ukryty przełącznik, który otwiera kolejne przejście. Dalej korytarzem w górę - uwaga na zielony laser, który uaktywnia alarm (nie możesz temu zapobiec). Zabij strażnika, który pojawi się przez ten cholerny alarm. Kiedy staniesz przed wyborem następnej drogi, skieruj się na prawo i wykorzystaj ścianę jako naturalną ochronę przed snajperem, który właśnie się tu czai (koleś jest zdesperowany i gotowy do strzału). Kiedy go załatwisz, zabierz Code Clearance Disk i skieruj się z powrotem do pomieszczenia w dół - idź dalej lewym korytarzem. Przeskocz przez laser, by dotrzeć do konsoli i użyj dysku. Teraz możesz wziąć amunicję z występu i przygotować się do wejścia w następną strefę i następny sekret. Wykonasz długi skok do drabiny pomiędzy pociskami - wspinaj się! Na powierzchni nie ma czasu na opalanie - zabij snajpera czającego się w rogu. Skocz przez jego pozycję do luku i zdobądź Hangar Access Key. Na drugim końcu jest platforma, możesz się do niej opuścić. Tę kratę trzeba będzie wysadzić, a potem przeczołgać się tunelem do sekretu # 2: bardzo potrzebnego Save Gem. Powróć do strefy, gdzie świszczą ci koło uszu pociski i znajdź przejście poniżej. Omiń otwór w podłodze przykryty dla niepoznaki (prowadzący do strefy kontrolnej). Użyj Hangar Key kiedy znajdziesz zamek i wyjdź. Zabij strażnika na platformie kolejowej zanim opuści ci na głowę tę elektryczną "niespodziankę". Wdrap się i walnij w przycisk, by pociąg ruszył. Skocz ze stopnia pociągu powyżej i wykorzystaj małpie umiejętności Lary (zawiśnij na rączkach) i w ten sposób wydostań się. Miej oko na lasery i pędź, kiedy odwrócą się od ciebie.

Znowu strażnik! Koleś chce biec po pomoc! Zabij go, zanim narobi rabanu i spokojnie kontynuuj spacer do następnej strefy. Lol! UFO! Tylko się nie podniecaj. Idź ostrożnie dookoła UFO i bardzo uważaj na "zielone elektryczne oczka", które uaktywnią wieżyczki strzelnicze. Kiedy dotrzesz do skrzyń, wespnij się do przeciwległego korytarza i zabij strażnika. Facet ma łeb na karku i będzie chciał zaalarmować towarzystwo na dole. Nie możesz mu na to pozwolić! (ma dzieci i żonę, ale musisz być bezwzględny!). Pomieszczenie z parą przycisków jest wysoce niebezpieczne. Kiedy naciśniesz przycisk, pojawią się strażnicy. Kiedy oddadzą ducha, będziesz mógł wreszcie w spokoju zająć się zadaniem. Pchnij lewy przycisk, wówczas szybko uderz w klawisz po prawej. Skacz błyskawiczne na prawo (biała powierzchnia). Kiedy "podłoga" się otworzy, skocz w dół. Standardowo już: zabij strażnika i przestudiuj przyciski. Uderz w dwa przyciski po prawej, potem drugi przycisk z lewej i będziesz miał dostęp do UFO! Wróć do UFO i pchnij przycisk, zanim wespniesz się na drabinę. Skocz daleko, aż dotrzesz do balustrady powyżej UFO. Zdobądź Launch Code i powróć do otworu w podłodze (ten przykryty, który prowadzi do strefy kontrolnej). Użyj karty i wal w guzik, a gdy tylko dostaniesz się do środka, skocz w lewo, przeturlaj się i biegnij co sił w nogach. Musisz użyć sprintu, by uciec przed kulką ognia. Kiedy niebezpieczeństwo minie, powróć i zabij strażnika, który przybył, by sprawdzić, co to za hałas. Otwórz drzwi i właź do środka. O! - kogo my tu mamy za plecami! Uważaj na lasery, zabij snajpera i każdego, kto stanie na twojej drodze. Zdobądź klucz do UFO







i ostatecznie połóż dłoń na przycisku, który otworzy drzwi zapadkowe. Powróć do UFO i pozbieraj fanty, zanim będziesz musiał znowu się wspinać. Skieruj się drogą obok UFO i skocz daleko, złap się i właź w otwarte drzwi wiodące do... akwarium. Wewnątrz: sekret # 3, czyli kolejny Save Gem. Prawie już skończyłeś. Teraz kilka ważnych czynności: użyj UFO Key, by dostać się do środka statku, gdzie spotkasz całą drużynę strażników czekających na ciebie. Nie ma wyjścia z powrotem - drzwiczki zatrzasną ci się na plecach. Kiedy wszyscy uczestnicy tego spotkania umrą (mam nadzieję, że ty nie), zdobądź relikwię z górnego pola i możesz opuścić Nevadę.

SOUTH PACIFIC ISLANDS - Coastal Village

Do wioski prowadzi kilka ścieżek, ale tylko ta ukryta pozwala na zdobycie aż czterech, ewentualnie trzech sekretów. Możesz tego dokonać, jeśli masz siłę i ochotę na wycieczkę. Kiedy zaczniesz level, rozejrzyj się trochę i płyń do laguny. Poniżej zobaczysz kloc i Smuggler's Key (musisz go mieć, by odnaleźć sekrety). Płyń na plaże i weź apteczkę, potem przebadaj skały. Biegnij, skocz przez zbocze i chwyć się krawędzi, wciągnij się - na prawo, aż dotrzesz do płaskiego terenu. Przeskocz przez ten teren i biegnij, skocz, złap się i wciągnij powyżej, by dostać sekret # 1: amunicję do MP5. Teraz ścieżki rozchodzą się. Jedna trasa prowadzi w dół z tyłu żółtego zbocza. Druga zaczyna się wewnątrz chaty, gdzie możesz użyć Smuggler's Key, by otworzyć drzwi zapadkowe. Ta trasa jest JEDYNĄ drogą, by zdobyć wszystkie cztery sekrety na wyspie. Dowiesz się jednak również, co się stanie, gdy wybierzesz drugą drogę. Ześliźnij się w dół zbocza z tyłu żółtego grzbietu. Nie będziesz mógł jednak wrócić tą drogą (i zdobyć sekretu) - będzie poza twoim zasięgiem. Naprzód w gąszcz krzaków, gdzie ukrywają się tubylcy. Biegnij, skocz i złap się krawędzi powyżej bagna. Uważaj! Biegnij i skacz, kiedy zatrute strzałki będą ci świstać koło uszu.

Będziesz przechodzić pod wiszącym mostem - idź dalej, ale spodziewaj się, że krajanie dalej będą cię napastować. Wdrap się na korzenie dużego drzewa i wciągnij się na występ. Znajdziesz tu naboje do shotguna, posuwaj się w przeciwległą stronę do bagna. Znajdź i skieruj się po gałęzi, która biegnie dalej w stronę wiszącego mostu. Skocz i złap się gałęzi, idź dalej, aż znajdziesz Serpent Stone # 1. Ukryty występ jest powyżej ciebie. Znajdziesz na nim Sekret # 2: amunicję. Ześliźnij się na ziemię i skieruj się przez wodospad. Idź dalej a zdobędziesz Save Gem - wtedy dalej krocz ścieżką, aż będziesz musiał skoczyć przez wodospad na mroczną strefę. Powinieneś znaleźć Serpent Stone #2 w tym pomieszczeniu. Teraz powróć do wyjścia i skocz na zbocze w dół. Droga doprowadzi cię do drabiny. Idź dalej ścieżką, wspinaj się, by dotrzeć do górnego poziomu. Zabij tubylców oczekujących na występie, a wówczas przeskocz i złap się następnego występu skalnego. Z tego występu powinieneś być w stanie przeskoczyć na następną półkę, blisko ostatniego kamienia. Skocz dalej i za pochodnią znajdź Serpent Stone #3. Teraz możesz po prostu ześliznąć się na dół z występu i znaleźć specjalne szczeliny na trzy kamienie (Serpent Stone). Postaw każdy kamień w odpowiednim miejscu, a wejście do wioski stanie przed tobą otworem. Wejdź do wioski i zabij tubylców, stojących na występie powyżej. Więcej krajan znajdziesz z lewej strony. Powinieneś znaleźć apteczkę i rakietę we wnętrzu chat (uwaga! - w chacie z apteczką wpadniesz do bagna i zginiesz! - najpierw sprawdź, czy powierzchnia nie faluje, jeśli tak - zrezygnuj z łupu). Kolejny tubylec już strzela do ciebie z lewej strony zatrutymi strzałkami. Odskocz przed nimi i zabij szybko tego kolesia. Idź ścieżką w lewo i zabij ponownie krajana, zanim przekręcisz koło i pójdziesz z powrotem. Powróć do wioski i zabij większą liczbę atakujących tubylców, którzy spróbują cię zatrzymać. Skieruj się na następne terytorium idąc prawą ścieżką. Tubylcy czekają już pomiędzy chatami, by sprawić ci niespodziankę. Tu znajdziesz także amunicję do Shotguna na pobliskim występie. Pomiędzy chatami znajdziesz ciemną ścieżkę. Oświetl to miejsce flarami, a znajdziesz ukrytą jaskinię. Miej oczy dookoła głowy i bądź gotowy na atak krajan, a po wszystkim weź sobie na pamiątkę sekret # 3 (ze środka jaskini). Idź teraz w kierunku domku na drzewie i wespnij się na krawędź - przeszukaj chaty. Uważaj tylko na tubylczych "snajperów", którzy będą uparcie ciskać w ciebie strzałkami. Pamiętaj, że trucizna powoli pożera twoją energię, nawet jeśli dostałeś tylko raz. Jednak nie spiesz się z apteczką, bo nigdy nie wiadomo, czy za chwilę ponownie ktoś cię nie ustrzeli. Pokręć kołem w chacie, które otworzy drzwi, poniżej chatki na drzewie. Będzie to jednocześnie wezwanie dla tubylców, którzy powinni się nauczyć co to jest "wielki grom" z twojej rusznicy (mówiąc prościej - zastrzel kolesiów). Skocz przez okno w domku na drzewie i przez pochylony dach. Skocz ponownie, gdy tylko dotkniesz ziemi i pakuj się na występ. Wespnij się do przejścia i zabij chłopców, zanim znajdziesz się w sali poniżej. Strzeż się, żebyś nie wpadł do dziury w podłodze. Idź dalej i po winoroślach przy chacie złap się ich, i jak małpa na drugą stronę. Wówczas na prawo i na przecięciu skieruj się w lewo. W następnej chacie znajdziesz przycisk, który podnosi kratę - uwaga płomienie! Ten podstęp jest śmiertelny dla Lary, więc musisz wykonać wszystko szybko i bezbłędnie (a i tak zapisz stan gry). Kiedy pukniesz w pierwszy przycisk, odwróć się i zabij tubylca, później sprintem obok ostrzy i w kółko. Teraz ślizg w tył i zawieś się. Olbrzymi krokodyl czai się w wodzie w tym ślicznym zakątku. Na brzegu masz jednak zdecydowaną przewagę, więc staraj się szybko wydostać, a wszystko będzie dobrze. Pójdź tunelem do końca tego poziomu.

ALTERNATYWNA DROGA:

Przejdź przez drzwi zapadkowe do chaty i biegnij, skacz - by uniknąć pułapki. Wdrap się (pochodnia) do najbliższej jaskini i zabij krajana, który już strzela do ciebie tymi przeklętymi strzałkami. "Chwytem małpy" przenieś się na najbliższy występ, dalej wspinaj się do zielonej skały i w prawo. Wdrap się w rogu powyżej wejścia i ponownie jak małpa po klejnoty. Uważaj na krokodyle poniżej. Skocz na zbocze i ześliźnij się w dół, wówczas skocz w otwór w dole, by dotrzeć do przeciwległego występu. Uważaj - snajper z rurką czai się w wysokie trawie powyżej. Skocz daleko i złap się drabiny, wespnij się, a znajdziesz apteczkę. Zawieś się na występie i przesuwaj na lewo, a dostaniesz Save Gem -zanim pobiegniesz z tego miejsca na pobliską wielką ścianę. Powinieneś teraz być na moście linowym (to ten sam, który byłby powyżej ciebie, jeśli pokonywałbyś trasę z innej strony). Znajdziesz się w dużym pomieszczeniu, ale nie wystawaj zbyt długo w świetle. Poszukaj przełącznika i wal w niego i pochylnią w dół do wioski. Masz sekret # 4. Jeśli nie zamierzasz wracać, nie zsuwaj się na dół (ale nie będziesz miał wtedy sekretu # 2 i 3).

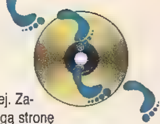
Teraz, kiedy masz extra sekret z Smuggler's Key Route, możesz zdecydować - zjechać zaraz do wioski, albo powrócić na most i zebrać kolekcje 3 Serpent Stones - i



skończyć układ pierwotną drogą. Jeśli wybrałeś 3 Serpent Stones i wszystkie cztery sekrety w tym układzie, wówczas powróć na wiszący most i skacz poza słup na prawo. Dalej przez występ z Serpent Stone #1 i do góry na ukryty występ z amunicją i następnym sekretem. Kontynuuj dalej swoją podróż zgodnie z wcześniej przedstawionym planem.

SOUTH PACIFIC ISLANDS - Crash Site

Będziesz potrzebował mapy, by przejść żywy na drugą stronę bagna. Zanim zrobisz finalny skok przez trzęsawi-



sko, odwróć się w lewo i skocz, podciągnij się - a dostaniesz się do ciekawego miejsca, gdzie znajdziesz sekret # 1. Skocz poniżej na dolny róg, wracaj na poprzedni teren, gdzie będziesz musiał wykonać ten decydujący, daleki skok. Skacz daleko, chwyć się i wciągnij. Mgła przed tobą ukrywa skały i śmiertelnie niebezpiecznego raptora (dinozaur wielkości psa). Zabij raptora, który pojawi się przed tobą i uważaj, bo z lewej strony wdrapuje się już kolejny. Wykończ go zanim wdrapie się na skały. Z tymi raptorami to jest niewesoła sprawa, bo nie dość, że zwierzaki gryzą i szarpią pazurami, to na dodatek mają zielony, nieświeży oddech. Kiedy będziesz się z nimi bawił, najlepiej cały czas skacz, bo jeżeli wciągniesz w płuca tę zieloną chmurkę, będziesz trupem. Kiedy zabijesz potworki, idź prawą ścieżką, aż dotrzesz do dużego drzewa. Idź w ciemne przejście z tyłu drzewa. Uważaj, znowu pojawią się raptory. Naciśnij przyciski i właź w otwarte drzwi, by obejrzeć następną strefę. To pozornie miłe miejsce jest zarobaczone przez raptory. Idź ścieżką w prawo przy wodospadzie i dookoła w prawo. Wespnij się na drabinę, dalej na zbocze, wówczas skocz na gałąź i przygotuj pistolce. Zabij raptory, które spadną do wody poniżej - smakowity poczęstunek dla piranii. Skocz do góry i chwyć się gałęzi powyżej. Wejdź na konar i weź sobie sekret # 2. Teraz możesz skoczyć do wody poniżej i klepnąć w przełącznik. Nie martw się piraniami - one są syte, bo nakarmiłeś je raptorami nieco wcześniej. Raptory są wszędzie w tym przejściu. Zabij je wszystkie - musisz dostać się do ciemnego pokoju z pudłem i przyciskami. Kiedy klikniesz w przycisk, raptory jak na sygnał przygalopują do ciebie. Wespnij się na pudło i z tego miejsca wykończ zwierzaki, zanim pukniesz w następny przycisk. Po tym jak przełączysz już wszystkie trzy guziki, skocz z pudła do górnego występu, gdzie dostaniesz Lt. Tuckerman's Key i oczywiście zabij czatujące na ciebie raptory.



Idź z powrotem ścieżką blisko rozbitego samolotu. Wszystkie raptory, których wcześniej nie zabiłeś dobiorą ci się do skóry. Użyj granatów, żeby załatwić to stado. Znajdź mały korytarz przy samolocie i idź nim, uważnie się rozglądając. Amunicja jest w pobliżu, więc weź ją, a po chwili zobaczysz żołnierza. Żołnierze są przyjacielscy, jeśli ty pierwszy NIE OTWORZYSZ ognia! - więc nie rób z nich kaszanki, jak to było z poprzednimi przechodniami! Kiedy miniesz żołnierza, zaatakuje cię parka raptorów, cofnij się na krawędź. Oba raptory i żołnierz będą cię wspierać, kiedy będziesz musiał stoczyć walkę z T-Rex (jeśli pozwolisz im żyć!). Zastanów się nad strategią, a kiedy będziesz gotowy - na dół do siedliska T-Rexa. Weź Commander Bishop's Key z gniazda potwora, co pobudzi mamę T-Rexa, która przybędzie z odsieczą. Możesz spróbować walczyć z tym potworem jeśli chcesz, lub pozwól raptorom i żołnierzowi odwrócić uwagę bydlęcia, kiedy ty będziesz spokojnie otwierał drzwi. Biegnij sprintem w kierunku pochodni na drugą stronę i uderz przycisk, który da ci dostęp do drugiego przełącznika. Zatrzymaj się, klepnij w guzik, co otworzy drogę wszystkim raptorom, które się uchowały na wcześniej odwiedzonych przez ciebie terenach. Nie jest to zły pomysł, skoro ci dwaj kolesie pomogli ci rozprawić się z T-Rexem. Na pewno znajdzie się kilku niedobitków, którzy pobiegną kumplom na pomoc. Zanim opuścisz to pole bitwy, znajdź gałąź i skocz, chwyć się i wciągnij. Czeka już na ciebie sekret # 3: apteczka. Wówczas skocz przez drzewo, potem jeszcze raz, by zejść na dół i znaleźć flary - zanim powrócić do wraku samolotu.

Zlokalizuj kolumnę w ciemnym miejscu i skocz, chwyć się i wciągnij na powierzchnię, gdzie możesz wdrapać się na drzewo i zawisnąć na łapkach jak małpa (idź tym sposobem przez pień). Kontynuuj huśtawkę przez długi konar i spadnij kiedy kamera ruszy, by zrobić ci duże zdjęcie. Zejdź w dół wału i na lewo, podciągnij się na lewo do niskiego przejścia. Teraz wespnij się na skałę i do niewielkiej alkowy, wówczas ponownie "chwytem małpy" do drzwi, które zaprowadzą cię do dużego pomieszczenia. Na występie poniżej znajdziesz przełącznik. Musisz go użyć, by dostać się do kolejnego guzika. Wespnij się dookoła i trochę wyżej (jak tylko możesz), aż do krawędzi, gdzie znajdziesz drugi przełącznik. Klepnij go, wtedy powróć do pierwszego guzika i uderz jeszcze raz, by dostać się do trzeciego, ostatniego przełącznika. Znowu zawiśnij na rękach i dalej koło bariery. Obróć się i schodź w dół ściany na sam dół, tak by Lara wisiała jedynie na rękach. W trakcie znajdziesz się w pobliżu drabiny, wtedy pozwól by Lara postawiła na niej stopy - powinieneś dostać się do ukrytego występu, gdzie znajdziesz trzeci przełącznik. Uderz w niego, wówczas skocz z powrotem na występ i wdrap się na kolejny stopień na prawo. Przeskocz daleko na zbocze blisko środka dużego pomieszczenia, wówczas chwyć się krawędzi i zjedź w dół, aż do centralnej kolumny. Wówczas podskocz do góry, zawiśnij na rękach i idź na nowy obszar do samolotu. Skocz daleko i chwyć się konaru, wówczas wykonaj kolejny skok i staniesz na samolocie. Wejdź do środka i zabij raptora. Użyj klucza na kokpicie i włącz moc. Teraz skieruj się na ogon samolotu i przełącz przycisk. Masz teraz działającą, dużą armatę na raptory, które toczą walkę z żołnierzami na zewnątrz samolotu. Wal do nich z przyjemnością. Działo zrobi też duże dziury w ścianie za polem walki. Kiedy będzie już bezpiecznie, wyjdź na zewnątrz i przejdź przez dziury w ścianie, które przed chwilką zrobiłeś.

SOUTH PACIFIC ISLANDS - Madubu Gorge

Przygotuj się na "spływ przez wodospad" w tym pasjonującym (i niebezpiecznym) układzie. Wiosłowanie, kierowanie kajakiem nie jest trudne, kiedy trochę poćwiczysz. Upewnij się, że jesteś mistrzem i potrenuj na spokojnej wodzie, zanim wyruszysz na kataraktę. Pamiętaj także, którym wiosłem musisz machać, kiedy chcesz nawrócić - ta umiejętność, będzie ci bardzo potrzebna.

Na początku twojej trasy musisz zrobić porządek z zamieszkującymi na drzewie nietoperzami. Inny "smok" jest poniżej czeluści, więc nie pozwól mu zaskoczyć cię. Zejdź w dół po kolumnie, wówczas skocz przez duży kloc pośrodku. Przeskocz skałę i chwyć się. Dalej w prawo i przełącz przycisk otwierający drzwi znajdujące się na początku tego etapu. Teraz na lewo i kontynuuj, jeśli chcesz uzyskać amunicję extra. Idź śmiało zboczem, dalej z blokiem pośrodku, nad rzekę i powróć do początku lokacji. Jeśli powróciłeś na start, spójrz poniżej nawisu i weź amunicję. Zignoruj kajak, albo stracisz pierwszą parę sekretów znajdującą się w tej lokacji. Powróć na środek skały i skocz z powrotem na urwisko i w lewo. Zawieś się i opuść, ponownie chwyć występ poniżej. Zawiśnij na rękach, przedostań się na drugą stronę otchłani. Skocz przez pochyły obszar i płaski występ blisko otworu w skale. Idź obok zamkniętych drzwi i bezpiecznie opuść się na występ. Skocz i uważaj na ostrą jak żyletki trawę. Przeczołgaj się w niskim przejściu. Uważaj! Zaatakuje cię smok swoim śmiercionośnym oddechem, kiedy będziesz zabierał Save Gema na końcu przejścia. Uważaj na kolejnego, plującego trucizną smoka przy wyjściu. Skieruj się na schodek i zaopiekuj się gośćmi. Pchnij przycisk, by zatroszczyć się o te, dotychczas szczelnie zamknięte drzwi. Przejdź przez drzwi, idź dalej do wodospadu po lewej. Za kaskadą znajdziesz trochę amunicji i sekret # 1. Podwieś się na rękach i przedostań na występ powyżej zbocza. Ześliźnij się w dół zbocza i przeskocz, a potem chwyć się słupa. Biegnij i skocz na środek kolumny, by dostać Save Gem, zanim pójdziesz dalej w tym samym kierunku. Pozostaw ten obszar i wykonaj kolejny skok, pewny chwyt, by stanąć na krawędzi urwiska. Zawieś się i wespnij, dalej w prawo. Dalej z występu na zbocze i chwyć się występu. W prawo i na platformę, a znajdziesz w chacie Sekret # 2. Skocz z powrotem daleko od platformy na główną ścieżkę. Lepiej złap się, bo nie umiesz latać i walniesz główką Lary w ścianę. Powróć na szlak, którym wędrowaliśmy wcześniej zanim poszliśmy po ten ostatni sekret.

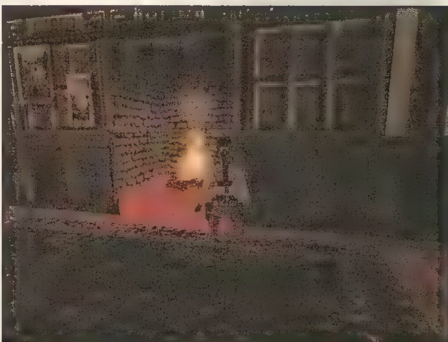
Powinieneś wrócić do miejsca, gdzie stoi zaparkowany kajak z tyłu zamkniętych wrót. Przełącznik otwierający bramę znajduje się poniżej (w wodzie), niestety, wraz z tymi przebrzydłymi krokodylami. Zabij z brzegu krokodyle, wówczas skocz na główkę do wody. Przełącz wajchę i właź na pokład swojej łodzi. Skieruj się przez wrota, po tym jak poćwiczysz wiosłowanie i zwroty. Zanurz wolno wiosło w wodzie i rozpocznij przygodę! Kieruj się na prawo. Ta mała laguna ma silny prąd, lecz powinieneś sobie poradzić wystarczająco długo by wpłynąć we wnękę, gdzie dostaniesz Save Gem. Powróć na rzekę i skieruj się przez pierwszą kaskadę, trzymaj się z prawej, by nie trafić w dużą skałę i nie zakończyć wycieczki. Zakręć i wiosłuj co sił w ramionach, kiedy prąd ściąga cię na prawo. Uważaj i płyń do następnego wodospadu. Ponownie uważaj na duże skały po lewej i uważaj, abyś nie płynął za szybko, bo bardzo łatwo wówczas stracić kontrolę nad kajakiem. Trzymaj mocno wiosła i kieruj się w stronę ciemnej jaskini i dalej dookoła w prawo. Unikaj wycieczek na boki i monitoruj swoją prędkość. Kiedy dotrzesz do "skrzyżowania", skręć ostro w narożnik. Teraz w przód i kieruj się przez wąski otwór. Uważaj na płachcie ostrej jak żyletka trawy i pędź na lewo, wówczas pozwól, by porwał cię prąd. Powinieneś wpłynąć do wielkiej jaskini. Skieruj się do pieczary ze spienioną kaskadą i wiosłuj aż znajdziesz Save Gem, inne fanty na brzegu zdobędziesz później. Powinien ci się dostać także sekret # 3, na razie nie zawracaj sobie tym głowy. Możesz wziąć Secret Chime, przeskakując wodospad i wychodząc na brzeg, ale możesz także zrobić to potem, a jestem przekonany, że bardziej potrzebujesz w tej chwili Save Gem. A więc teraz wiosłuj w dół zielonego przejścia, trzymaj się pośrodku. Spłyń nagle na brzeg, zanim głodne krokodyle odgryzą ci nogę. Zabij je, dla bezpieczeństwa stojąc na lądzie. Czas abyś wykorzystał małpie umiejętności Lary. Potem skocz na występ i weź Rocket Launcher.

Podejdź do skały i idź przejściem z powrotem do jaskini ze spienionym wodospadem. Skacz jak najdalej, by trafić na drugą stronę kaskady i weź amunicję, wówczas skieruj się w dół na brzeg i wdrap się na występ po lewej. Podskocz i chwyć się jak małpa i wspinaj się tak daleko, aż usłyszysz gacki (nietoperze). Odwróć się i spadnij w dół przy ścianie - weź amunicję z brzegu po lewej. Wróć, z powrotem zawiśnij na rączkach, dalej na "skrzyżowanie", przez potok i skocz w rogu zbocza. Wdrap się na

występ, skocz w tył, chwyć się muru i wciągnij na niego. Kiedy znajdziesz się na zewnątrz, spójrz w prawo na tunel i wejdź tam. Odskocz przed spadającym na ciebie otoczakiem. Kiedy wejdziesz do pomieszczenia, zwiedź je i kieruj się aleją, którą tam zobaczysz. Dalej na przeciwległą stronę, by uniknąć toczących się kul. Skocz przez płomienie do tej sali i znowu uważaj na kamienie, które naprawdę szybko spadają w dół. Powróć nad rzekę, biegnij i skocz, wciągnij się na występ i wespnij się do niskiego korytarza. Uważaj, zaraz możesz zostać zgnieciony! Skocz przez środek platformy i skocz daleko na odległy stopień. Znajdź i zjedź na linie w dół (na niższy występ). Skocz na dół z występu, nie ma ryzyka. Wespnij się na zewnętrzną stronę muru i uważaj na smoka, który zaatakuje z prawej, kiedy dotrzesz na górę. Wejdź do korytarza i naciśnij przycisk, wyciągnij "czop" i zapal pochodnię, która zainteresuje niestety pewnego smoka. Powróć cały do kajaka i skieruj się w wir. Spróbuj zatrzymać się na krawędzi, zanim nie pojawi się dno, bo inaczej prawdopodobnie umrzesz. Kiedy ostatecznie dotrzesz poniżej, znajdziesz podwodny przełącznik, który otworzy wyjście i uwolni parę złych krokodyli, które ostrzą już sobie zęby na ciebie. Wyjdź szybko z wody i szybko je wykończ, jeśli chcesz wydostać się z tego levelu.

SOUTH PACIFIC ISLANDS - Temple of Puna

Nasza wizyta na Wyspach Południowego Pacyfiku wieńczy mała przygoda w Świątyni Puny. Już na samym początku tego poziomu oczekuje cię atrakcja w postaci wrogo nastawionych tubylców. Zabij ich szybko, by uniknąć zatrutych strzałek. Jeśli dostaniesz, spróbuj zabić tylu krajan, ilu tylko możesz i dopiero kiedy będziesz już w krytycznym stanie, użyj apteczki. Kieruj się na tereny poniżej. Za bramą oczekuje już na ciebie boss układu. Zignoruj to na razie i idź swoją drogą do dużego pomieszczenia z otoczakiem na rampie. Więcej krajan przywita cię, kiedy postanowisz pójść schodami w górę. Zabij ich wszystkich, kiedy dotrzesz na powierzchnię, zrób unik w dół i przeczołgaj się do następnego, śmiertelnie niebezpiecznego pomieszczenia. Kołyszące ostrza przed tobą to dość trudna przeprawa, nawet dla zawodowca. Skocz z górnego występu i biegnij sprintem, kiedy stalowe ostrza będą w prawym narożniku. Obróć się w tył, kiedy będziesz w rogu i patrz uważnie. Kiedy ostrza znowu będą w dogodnej pozycji, rusz się błyskawicznie i przełącz przycisk i wtrącaj dla bezpieczeństwa do swojego rogu, zanim ostrza powrócą. Teraz musisz szaleńczo biec na przeciwległy kraniec tego pomieszczenia. Kiedy ostrza nie będą ci już zagrażać, skacz przez otwór pomiędzy ostrzami, a następnie sprintem do najbliższego narożnika. Powtórz tę operację z wszystkimi czterema przyciskami. Kiedy wszystkie przełączniki zostaną uaktywnione, otworzą się drzwi. Skieruj się w ich stronę i zbierz Save Gema, kiedy ostrza będą po lewej. Skręć, gdy tylko to chwycisz i wracaj sprintem do otwartych drzwi. Ześliźnij się w dół zbocza do następ-



nego pomieszczenia, gdzie nabity ostrzami sufit zjeżdża właśnie na głowę naszej "heroiny". Trzy przełączniki mogą zatrzymać sufit, jeśli będziesz dość szybki. Teraz, kiedy daszek się zatrzymał, naciśnij sobie bez stresu kolejny guzik, który otworzy następne drzwi. Uważaj, bo kiedy sobie tam pójdziesz na spacer, zleci na ciebie sporych rozmiarów kamień. Przełącz guzik, by "nastała światłość" i zapieczętować drzwi. Biegnij sprintem w dół korytarza, dopóki otoczak nie zwolni i uderzy za tobą. Znowu sprintem przez drzwi i odwróć się i na prawo, a znajdziesz się w pobliżu ślicznitkiego Save Gem. Trzymaj się środka, inaczej podłoga się zawali, a dotrzesz bezpiecznie pomiędzy dwie rampy. Jeśli nie trafiłeś w Save Gema, możesz teraz przeczołgać się z powrotem i zabrać go.

Kiedy wrócisz do sali, zostaniesz zaatakowany przez jednego tubylca z prawej i jeszcze dwóch z lewej. "Trzech na jednego to..." - pewnie znasz to powiedzenie, ale zdaje się, że krajanie nie mieli okazji się z nim zapoznać. Dalej schodami, potem w otwór powyżej, ukryty w ciemności. Skocz przez ścianę i na lewo, a potem w otwór, by zabrać sekret #1. Ostatecznie przejdź przez bramę i zjedź się w dół zbocza do sali bossa. Puna odwróci się i zacznie zbliżać w twoją stronę! Kiedy walka się rozpocznie, pamiętaj, aby cały czas PORUSZAĆ SIĘ! On może cię uderzyć tylko wówczas, jeżeli będziesz stał w miejscu. Jeden strzał i jesteś trupem, tak więc skacz ciągle w koło, a wszystko będzie grało. Puna jest łatwym celem. Uważaj jednak, bo będzie wołał na pomoc swoich wyznawców. Zabij ich wszystkich, dopiero potem martw się szefem. Kiedy Puna wreszcie padnie weź apteczkę z występu i relikt. Jeżeli dotąd robiłeś wszystko jak należy, powinieneś mieć w plecaku cztery relikty. Teraz możesz zbierać już manatki, lecimy na Antarktydę! Brrrrrrrr......

ANTARKTYDA

Kiedy rozpoczniesz swoją nową przygodę, od razu zauważysz, że zimna woda bardzo osłabia Larę i już po krótkiej kąpieli zabiera jej mnóstwo energii. Tuż pod powierzchnią wody ujrzysz amunicję, ale nie warto po nią schodzić, bo stracisz tyle zdrowia, że to zwyczajnie się nie opłaca. Idź linią brzegową, aż miniesz chatę - to jest sekret, który odkryjesz w swoim czasie. Przeskocz przez kanał obok statku. Masz do wyboru dwie drogi, kieruj się prosto. Będziesz musiał kilka razy się zamoczyć: rób to bardzo szybko! Kiedy dotrzesz do skały, znajdziesz występ skalny, wespnij się na niego, później na następny. Złap się teraz rękoma skały i wisząc na rękach zmierzaj w stronę statku. Po chwili znajdziesz się na dziobie! Wejście znajduje się na środku pokładu. Rozejrzyj się jeszcze po pokładzie i skacz. Na dole czeka cię walka obok maszynerii (faceci w czerwonych kurtasiach biegają z pistolcami). Kiedy ich załatwisz, idź obok maszyny, za nią znajdziesz przełącznik. Zawiśnij na nim, a w pokładzie otworzy się klapa. Skacz w dół! Kiedy zeskoczysz, idź korytarzem i pozbądź się kilku zbirów w korytarzu. Dalej znajdziesz się w miejscu, gdzie można się rozejrzeć. Można iść na górę i na dół. Idź wzdłuż pomarańczowej rury, załatw złego facia i zeskocz w dół, do kolejnego luku. W dole przejdź przez niewielkie okienko. Na zewnątrz zobaczysz łódkę, ostatni wehikuł Lary. Jest ona przyczepiona do rufy. To, że masz ją przed oczami, nie wystarczy, ponieważ lepiej wsiąść do szalupy z górnego pokładu. Idź więc do góry, po drodze zbierz łupy wojenne i jak tylko podejdziesz do rufy okrętu, Lara wskoczy do łódki.



Płyń w prawą stronę, wokół okrętu (blisko ściany). Dopłyniesz aż do widzianej wcześniej chatki, tyle że z drugiej strony. Płyń dalej pod lodową arkadą. Po lewej stronie wejście, ale nie idź tam, bo to pułapka. Jeżeli chcesz wiedzieć, to będziesz musiał wspiąć się w tunelu na ścianę, a potem zjedziesz po pochylni wprost do lodowatej wody. Płyń wiec prosto. Kiedy dopłyniesz, wyładuj się na brzeg. Ślizgaj się, skacz i chwytaj krawędzi, by dostać się na półki powyżej. Naprawę potrzebujesz w tym miejscu użyć flary, by zobaczyć co się dzieje. Głowa w prawo. Weź Dużą Apteczkę (Large Medi Pack). Wróć się do miejsca, gdzie zostawiłeś łódkę. Spróbuj wyciągnąć amunicję znajdującą się na w wodzie, na dnie (pamiętaj, aby najpierw dobrze przemyśleć, gdzie wypłyniesz i wyjdziesz z wody!). Wskocz do łodzi. Kieruj się dalej naprzód przez tunel, to otworzy przejście na następną przestrzeń za wodnymi wrotami. Skacz na ląd jeszcze raz i spodziewaj się komitetu powitalnego. Chwytem Monkey-swing (łap się rękoma) trzymaj się krat i idź naprzód, uważaj na każdym zakręcie. Przy końcu tor się dzieli: idź lewym rozgałęzieniem i puść się. Przejdziesz przez śnieżny tunel. Są tu zbiry w czerwonych kurtasiach i wielkie huskies (psy). Zobaczysz budynek, wejście jest z boku. Idź dalej ostrożnie. W nowym miejscu naciśnij przycisk i biegnij dookoła budynku na lewo. Za rogiem gmachu jest dziura z wodą i rurą. Opuść się i płyń szybko na lewo, aż dotrzesz na występ. Zobaczysz zawory paliwowe. Woda tutaj jest płytka i nieszkodliwa, więc nie musisz przeskakiwać. Zmień ustawienie wszystkich zaworów. Wespnij się z tego miejsca, do następnej strefy. Na powierzchni znajdziesz się w miejscu, gdzie zobaczysz generator za zamkniętymi drzwiami. Naprzeciwko pokoju z generatorem skieruj się dookoła w lewo i idź tą ścieżką. Psy są zamknięte w boksie, lecz ty możesz iść z powrotem i wrócić, kiedy wedrze się tu woda. Idź ścieżką (bądź ostrożny - pułapki i inne niemiłe niespodzianki!). Na pomoście zatrzymaj się i spójrz w dół. Możesz zeskoczyć, albo zejść w dół po ścianie (drabina po lewej). Znajdziesz granaty, ale uważaj - jest tu też piesio, który postanowił właśnie cię zjeść! Cofnij się do poprzedniego obszaru. Omiń tę nudną dziurę z zaworami i wejdź do dużej jaskini. Przed budynkiem ponownie będziesz musiał wyjąć pistolce, bo jest tu kilku klientów dla zakładu pogrzebowego. Zobaczysz drzwi do budynku. Zatrzaskują się one i otwierają rytmicznie. Jeżeli cię przytrzasną - od razu giniesz, więc lepiej zapisz grę. Są tu dwie pary tych śmiercionośnych drzwi - najlepiej podejdź do nich spacerkiem jak najbliżej i zaatakuj zaraz po tym jak się zamkną (zdążysz wtedy na pewno!). Na górze czeka już na ciebie kilku kolesiów, którzy sypią wokół z pistoletów i chowają się za stołami! Załatw ich i w ostatnim pomieszczeniu znajdź łom na klocku. Oczywiście weź go! Kiedy będziesz go później używał (na drzwiach zamkniętych na kłódkę), pamiętaj, aby zawsze podnieść go z ziemi. Lara jest bowiem taka nierozgarnięta, że za każdym razem go gubi, i może się zdarzyć, że ktoś ci go zabierze! Dobrze, głowa w drugą stro-



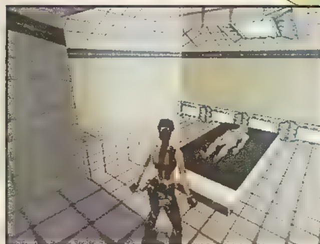
nę i powrót przez znaną strefę nową trasą aż do ciemnego korytarza.

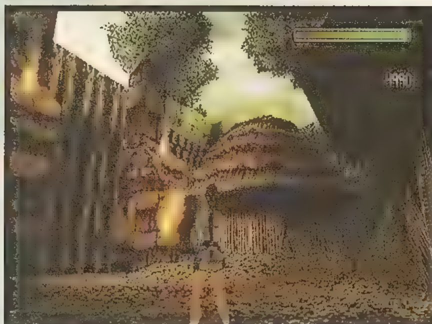
Wespnij się na stojący gmach. Naciśnij włącznik na ścianie i wykorzystaj łom, by otworzyć drzwi. Rozwiń mapę i dobrze ją przestudiuj. Aby generator ruszył, zawory drugi i czwarty muszą zostać otwarte. Z powrotem do pokoju z generatorem i przełącz wajchę, by uruchomić maszynerię. Załatw pieski i wejdź do budynku. Wszystkie trzy przyciski teraz uaktywnisz. Weź Gate Key (Klucz do Bramy) z pulpitu. Czas na tradycyjny, wielki powrót! Wracaj do miejsca, gdzie na metalowym rusztowaniu udawałeś małpę, blisko miejsca, gdzie zostawiłeś swoją małą łódkę. Użyj łomu i wejdź do środka, gdzie znajdziesz mechanizm uruchamiający wrota. Musisz jednak użyć jeszcze klucza. Przygotuj się na kłopoty, kiedy będziesz się stąd zmywał. Płyń motorówką i zatrzymuj się w oczywistych miejscach, gdzie możesz coś znaleźć. Przy zejściu na ląd znajduje się mała, podwodna wnęka (przed szalupą w prawo). Wewnątrz znajdziesz klucz do chaty. Kiedy go, weźmiesz wracaj jak najszybciej do miejsca, gdzie stoi ten wielki statek (o ile pamiętasz, była tam właśnie chatka). Znajdziesz Save Gema, pieski utrzymasz na odległość, jeśli użyjesz flar. Wracaj drogą wodną przez wrota. Znajdziesz wyście i wspinaj się do kabiny. Ostatecznie znajdziesz się przy drzwiach i... ten poziom się kończy!

ANTARCTICA - R.X. Tech Mine

Aby wydostać się z tego pozornie zamkniętego korytarza, biegnij szybko w prawo, przez każdą kolejną bramkę. Kiedy usłyszysz podwójne kliknięcie, odwróć się, zobaczysz otwarte przejście. W centralnej, dużej sali zobaczysz trzy Ore Carts. "Naciśnij" światełka w pokoju kontrolnym i załatw człekokształtnego. Nawet kiedy zdechnie, może zaszkodzić trucizną. (Może się również pojawić facet w białym kitlu i z miotaczem płomieni - kiedy światełko zgaśnie - załatwisz go.)

Wespnij się na górę pokoju kontrolnego. Musisz zawisnąć na rękach i "pospacerować" w tej niewygodnej pozycji. We właściwym miejscu skacz, obróć się i chwyć! Tam mała salka z tyłu pokoju kontrolnego zawiera pierwszy, ukryty sekret. Pierwszy Ore Cart powinieneś znaleźć na środkowej kondygnacji. Będziesz musiał pochylać się i odrobinę hamować na początek. Spróbuj wykorzystać pęd kiedy będziesz się obracał i skakał we właściwe miejsce. Naciśnij przełącznik na trasie, zanim przyjedzie wóz i się zatrzyma - obserwuj widoczki. Zrób unik poniżej (może być gorąco) i cofnij się dookoła na lewo (kiedy już przeszukasz wszystkie kąty i rozwalisz ścianę na lewo). Na tym odludziu pewien nowy rodzaj bestii poszukuje zdobyczy. Zostaw mutanta i skacz do alei poniżej. Zawieś się i opuść, aż dostaniesz się do niższego występu. Lepiej się skoncentruj, musisz złapać się wyciągu i dostać na dół (uwaga, możesz się roztrzaskać!). Kiedy będziesz jechał w dół, patrz uważnie i gdy zobaczyć krańcowy występ - skacz! Po chwili znajdziesz się na skrzyżowaniu tuneli - spotkasz tu niemiłego kolesia. Na dużym obszarze zabierz łom z metalowego występu. W pobliżu czatuje już mutant. Możesz pobawić się w szpiega - czołgaj się! Kiedy kamienie po prawej się "rozstąpią", skacz na stromą skałę i naprzód na występ. Naciśnij przycisk wewnątrz! By wyjść z tej strefy, musisz użyć pochylni, biegać i skakać jak należy, aż do przejścia. Kieruj się górnym korytarzem, zrób unik poniżej przeszkody. Odskocz od maszyny i kieruj się do góry na zboczę. Na szczycie biegnij co sił w nogach, bo jakiś mutant czeka, by zatruć cię swym śmiercionośnym oddechem. Zdobądź Ore Cart. Kiedy będziesz szedł do terminala, trzymaj się z daleka od umarlaka (pamiętaj o przełączniku). Cofnij się do terminalu, użyj łomu by otworzyć drzwi i domagaj się Lead Acid Battery (musisz mieć te baterie!). Jeśli wrócisz do strefy, gdzie znajdował się pierwszy sekret, zobaczysz inne drzwi, którymi dostaniesz się do niewielkiej strefy. To jest czas, by wykorzystać drugi wóz. Wybierz najniższą trasę i jedź nią na lewo. Będziesz musiał naprawdę przyśpieszyć, by dostać się na druga stronę otchłani. Bądź ostrożny z hamowaniem!





Pędź korytarzem, gdzie wóz się zatrzymał. Będziesz jechał wstecz dość długo. Uwolnij dolny korytarz od mutantów i jedź dalej. Korytarzem zakrytym przez mgłę. Na kolana przyjacielu! Trzeba się trochę poczołgać - nie niepokój się - ale przygotuj pukawkę! Pozbądź się potwora i sprawdź teren na zewnątrz. Przede wszystkim zwróć uwagę na ta kałużę. Musisz się pośpieszyć. Skocz na główkę do wody, szybko i płyń i zdobądź Winch Starter z "basenu" poniżej dźwigu. Woda jest śmiertelnie zimna (Lara zginie bardzo szybko, jeśli się nie pospieszysz!). To jest czas na szaloną jazdę: Ore Cart woła! By go zdobyć, musisz wykonać kilka czynności. Włóż znalezione wcześniej baterie (wpakuj je do dźwigu: żurawia) i wyciągnij z plecaczka Lary Winch Starter. Kiedy żuraw się obniży, będziesz jeszcze raz mógł wystartować pod wodę z nadzieją, że uszkodzenia Lary nie będą zbyt wielkie. Z podwodnego dzwonu potrzebujesz się dostać do jeszcze jednego schowka, zanim się wynurzysz. Ta wycieczka przez lodowatą wodę może być śmiertelna, więc wykorzystaj pewien trick. Kiedy Lara niebezpiecznie się wyziębi, weź szybko apteczkę. Znowu będziesz miał full health i trochę czasu na dokończenie zadania. Płyń w dół przez otwór pomiędzy światłami i skręć w prawo. Miej w pogotowiu apteczkę - jeśli tego nie zrobisz, prawdopodobnie oddasz ducha. Kiedy dotrzesz wreszcie na powierzchnię, od razu zrobi ci się ciepło. Oczekuje już na ciebie koleś w białym kitlu, z maską na twarzy i wielgachnym miotaczem płomieni. Nie licz na to, że tylko cię osmali. Jeśli dostaniesz, spłoniesz w kilka sekund i nie ma na to ratunku. Możesz tylko załatwić kolesia i lepiej się śpiesz, bo gość jest szybki. Znajdziesz się na występie poniżej mostu. Czyżby ktoś stał ci za plecami? Skocz tam i z powrotem z półki na półkę (to proste rozwiązanie poprawi ci humor). Wykonaj końcowy skok w róg otchłani, a znajdziesz ostatni w tym etapie sekret. Wróć na mostek - wtedy skocz i chwyć się. Kiedy wejdziesz na mały gmach, tym samym ukończysz układ.



ANTARCTICA - Lost City of Tinnos

Witamy w Zagubionym Mieście - wreszcie odnalezionym! Wspinaj się drabiną na drugie piętro. Puknij w przełącznik, by otworzyć podwójne drzwi poniżej. Idź do nich. W niskim korytarzu, we wnęce, znajdziesz Uli Key. Za drugimi drzwiami możesz skoczyć do głównej kolumny. Stamtąd biegnij, skocz i chwyć się krawędzi, by dostać w swe łapki Save Gem (przypominam, że jest to zielony kryształek dający Larze full health, czyli maksimum zdrowia).

Użyj Uli Key blisko czarnej kraty w podwórzu, a gdzie indziej otworzą się drzwiczki. Opuść się na krawędzi na zewnątrz i szukaj innego przełącznika. Wspinaj się na budynek (półką z przełącznikiem) i idź dalej. Na skrzyżowaniu korytarzy wybierz niskie przejście prowadzące ku dołowi. Walnij w przełącznik i idź dalej niskim przejściem. Zobaczysz pięć kolejnych przełączników. Odwróć pierwszy, drugi i piąty. Dzięki temu uzyskasz dostęp do obszaru, gdzie zobaczysz rozwalony most. Mała niespodzianka! Spodziewaj się roju os, które prawie na pewno na-

kłują twoją wrażliwą skórę. Pojawią się kiedy będziesz gromadził Save Gem. Wespnij się na krawędź blisko jaskini z Save Gem i skocz na górę mostu przez przepaść. Zanim pójdziesz dalej, ukarz osy i weź należny ci sekret. Wysoko powyżej mostu znajduje się niewidzialna platforma z gniazdem. Pobiegnij, skocz i chwyć się krawędzi, by dostać się do gniazda. Nie wpadnij do dziury! Wróć do skrzyżowania niewidzialnych platform. Idź tym tunelem w prawo, po zabraniu apteczki znajdującej się po lewej. Broń się znowu przed potworami, wejdź na ich terytorium. Skacz jak kangur, zanim zmniejszą dystans. Przejdź przez ten uroczy teren. Jeśli chociaż jeden cię muśnie, zapłoniesz jak pochodnia. Na następnym terenie skręć pod występ, dalej na lewo (ponownie uwaga na osy!). W dół korytarza, naciśnij przełącznik i stocz bój z wielką trojką (będzie ciężko). Przynajmniej jest tu pokój i przejście do następnej sali. Kiedy uporasz się z przełącznikiem, idź korytarzem z większym potworem na końcu. Padnij na kolana i wyczołgaj się na zewnątrz. Blisko kolumny jest furtka, uważaj na pułapkę. Trasa prowadzi na nowy, duży obszar. W dużej sali Lara będzie musiała pomanipulować trochę kilkoma przełącznikami.



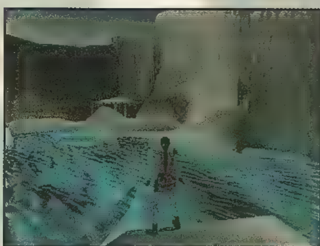
Opuść aleję i skieruj się na lewo, wzdłuż ściany. Przycisk po prawej udostępnia kolejny sekret. Potrzebujesz otworzyć wyjście z pokoju zanim go przełączysz. Jedne z ostatnich kluczy umożliwiających manipulowanie przełącznikami znajdziesz, gdy podwiesisz się na rączkach i pójdziesz wzdłuż alei. Kiedy będziesz chciał się wydostać już do dużej sali, będzie to czas, by przetestować Sekretny Przełącznik. Najpierw jednak zapisz swoją grę. Przełącz wajchę i biegnij w dół korytarza. Od korytarza na lewo znajduje się pewien występ. Zawiśnij i spuść się poniżej. Naciśnij przełącznik w korytarzu i popychaj przez pokój z kolumną (świecącą). Skręć w prawo od światła i skieruj się schodami w górę. Dalej pędź tym wąskim korytarzem. Dalej tunelem w lewo. Biegnij przez most i dalej prawą stroną blisko skał (uwaga! - będziesz miał gościa!). Nie zatrzymuj się by pomyśleć, dotrzyj na dno wąwozu. Na górze, ponad kolumnami jasnego pomieszczenia są cztery testy przedmiotów, dzięki którym dostaniesz cztery Oceanic masks. Te maski wykorzystasz przy statui, co przeniesie cię do big bossa. Na powierzchni ziemi musisz uważać na gęste błoto. Skieruj się dookoła w prawo i trzymaj się trasy, która doprowadzi cię do ściany. Wyjście z tego niebezpiecznego terenu znajduje się prawej, obok znaków na ścianie. Skacz na występy, na jednym z nich znajdziesz później sekret. Oceanic Mask oczekuje już w górze korytarza, poza tym bagnem. Kiedy weźmiesz tę premie, dach zacznie się walić i krajobraz stanie się dużo mniej przyjemny. Idź cierpliwie poza tą strefę. Czeka cię seria niebezpiecznych skoków do przodu, naprawdę nie potrzebujesz zlecieć na kamienie w dole. Najgorszy z tych skoków będziesz musiał wykonać niemal na wyczucie. Nie dość, że pod kątem, to jeszcze na pochyloną półkę. Lepiej zapisz grę, bo krew cię zaleje. Po wszystkim, możesz już spokojnie zejść na ląd. Jeśli przełączyłeś Switch (przełącznik) we wcześniejszej układance (na obszarze Ziemia), możesz teraz wspiąć się na ścianę dużego bloku. Bądź ostrożny. W strefie The Wind jest pewien skomplikowany labirynt z dziesiątkami przecinających się korytarzy. Skieruj się w prawo. Jeszcze raz głowa w prawo i idź długim korytarzem. Skacz tam i z powrotem z występu na występ, zanim przebije cię drewniany kłoda. Na szczycie pułapki znajdziesz kolejną Oceanic Mask. Ten niby-zegar jest środkową częścią zagadki. Czy spodziewałeś się maratonu pływackiego? Kąpiel zakończy się wypłynięciem na mieliznę. Zobaczysz mapę tego terenu, jeśli staniesz na bloku blisko wyjścia. Skorzystaj z mapy, by odnaleźć drogę przez te gorące miejsca.

Głowa smoka wypuszcza kłęby dymu na niewidoczną platformę. Musisz szybko przeskoczyć przez "skrzyżowanie", jeśli nie chcesz zostać osmalony. Zawieś się z tej strony platformy - jest tu schowek. Pamiętaj jednak, że musisz się pospieszyć i mieć dobry czas, by dostać się na górę kolejnego bloku. Skocz w prawo do przełącznika. Kiedy ulokujesz wszystkie cztery maski, będziesz musiał jedynie zdobyć drugi Uli Key z basenu. Klucz znajduje się na występie dużego pomieszczenia wypełnionego wodą. Użyj go, by zamknąć się we wnętrzu sali blisko świecącej kolumny. Lara może skoczyć w dół do Meteorite Cavern.

ANTARCTICA - Meteorite Cavern

Wielki boss to szkaradzieństwo, które będzie ci się śniło po nocach (ten facet to skrzyżowanie pająka z mrówkojadem i człowiekiem - bleee!). Na tym obszarze musisz walczyć z tym niezbyt gościnnym kolesiem. Jeśli jesteś szczęściarzem, boss będzie tylko chciał popchnąć cię do ciepłego miejsca pośrodku lokacji (zginiesz w tym kotle w kilka sekund). Jeśli poślesz bossowi kulkę, Lara już jest pieczoną grzanką, bo koleś pluje takim napalmowym paskudztwem. Biegnij sprintem prosto jak strzała i obróć się. Powinieneś być w stanie utrzymać dystans. Możesz się rozluźnić - nie zabijesz go, choćbyś posłał mu na głowę bombę atomową. Ten facet jest nieśmiertelny (przynajmniej w tym momencie). Jeśli będziesz strzelał jak należy, powinieneś ogłuszyć potwora. Musisz strzelać frontalnie do niemilucha, a kiedy będzie się marszczył, zaskoczony bierz artefakt z alkowy. Masz tylko kilka sekund, by wbiec do alkowy, chwycić swój łup wojenny zanim nadejdzie potworek. Nawet jeśli boss siada ogłuszony, uważaj na niego. Ten koleś bieży zazwyczaj w koło z lewej, kiedy Lara pędzi z prawej strony, cofaj się więc, a nieco go zmylisz i będziesz miał chwilę czasu, aby na przykład zanurzyć się w alkowie. Rytmicznie ogłuszaj kolesia, aż zbierzesz wszystkie cztery artefakty z każdej alkowy (jak się zapewne domyślacie, są cztery:)). Kiedy ostatni z czterech artefaktów znajdzie się w posiadaniu Lary, meteor zatonie w gorącym "basenie" pośrodku, a ten cholerny boss będzie wreszcie podatny na ciosy Lary! Sprowadź tego złego chłopca na ziemię. Wspinaj się po drabinie. Skieruj się do największego rogu, wówczas w dół wycięciem. Dalej, aż do tej ogromnej statuy. Skocz z stamtąd na środkowy występ. Pójdź tunelem na lewo. Wyjdziesz powyżej jaskini. Zawiśnij na rękach i idź tak do środkowego, dużego występu. Zeskocz z niego na środkową skalną platformę. Wdrap się na skałę.Ześliźnij się na dół po zboczu i w prawo. Pchnij przycisk na ścianie. Przejdź przez otwierające się wrota. Ląduje helikopter. Przejdź do śmigłowca i tym samym zakończ ten etap.





ANTARCTICA - All Hallo ws

Ciekawa wycieczka do All Hallows jest twoją nagrodą za odkrycie wszystkich sekretów w grze. Jeśli zebrałeś je wszystkie, możesz zapisać grę, kiedy Meteorite Cavern już będzie za tobą i załadować wówczas All Hallows. Mimo że w tym etapie są fajne znajdźki, przede wszystkim pomyślano go, abyś mógł szczerzyć zęby. Tu są tylko dwaj wrogowie (!) na samym końcu, a Lara pokazuje co ma pod koszulką! Upewnij się, że nie straciłeś ani grama życia (health), zanim zlecisz przez kopułę katedry. Lara potrzebuje full health, by przeżyć tę katastrofę. Wespnij się na metalowy występ. Wybierz drogę dookoła występu blisko centralnej konstrukcji. Biegnij i skocz do góry na zbocze do półki z flarami. Skocz z flarami na centralną platformę. Chwytem małpy dalej i puść się. Lara spadnie przez kopułę katedry. Ledwo przeżyje ten upadek (i to tylko wówczas, gdy ma dużo zdrowia). Na szczęście na podeście jest tu duża apteczka (Large Medipack). Zbierz flary z purpurowej platformy i skieruj się dookoła sali do alei ponad półką z książkami. Powyżej biblioteczki jest wnęka z przełącznikiem. Wal w niego. Użyj tego małego występu, by się zawiesić i wleźć na kolejny poziom. Skocz na obiekt pośrodku. Biegnij, skocz i złap się, a następnie w lewo.

Przełącz guzik w górnej alkowie, a otworzy się ciemny korytarz. Biegnij przez zapadającą się podłogę. Wciśnij przełącznik i na koniec sali. Chwyć się jak małpa powyżej szpikulców i cofnij się z powrotem do głównego pomieszczenia. Skocz z występu nad biblioteczką, by znowu złapać się rękoma. Skieruj się na lewo. Puść się, a potem leć do góry na mały obszar. Wspinaj się. Zabierz Vault Key. Z występu gdzie Lara stoi, chwyć się pobliskiej kolumny i wciągnij się do góry na niewielki obszar. Wisząc, "obejdź" kolumnę, a zobaczysz otwarte drzwi. Lara będzie musiała iść na rękach przez bardzo gorące miejsce. Spadnij dokładnie w miejscu, gdzie zobaczysz zbiornik z wodą! Popływaj sobie troszkę. Pchnij przycisk. Na górnym występie na prawo znajdują się przycisk i mała apteczka!

W górę drabiną, potem chwyć się występu, by pokonać drzwi zapadkowe. Skocz w tył przez otwór. Drzwi zapadkowe, które się otworzyły znajdują się bardzo blisko, skąd wyjdziesz na zewnątrz. Otwórz tę kryptę. Opuść się do wody w piwnicy. Po drugiej stronie znajdziesz żołnierza i jego psa: jedyna dwójka, którą musisz wykończyć w tym poziomie. Kiedy będziesz badał kąty tego pomieszczenia, ukończysz ten etap.

I to już wszystko! Koniec gry!

Czarny Iwan

producent: Epic Megagames
platforma: PC

Unreal cz. 3

Przed wami trzecia i zarazem ostania część kompletnej solucji do tej niesamowitej gry FPP. Miłej lektury i nie pozwól by Królowa odniosła nad tobą zwycięstwo.

Zamek Nalich

Przełęcz Velora

Ogólnie:
Przedostań się przez niewielki przesmyk do Bluff Eversmoking.

Dokładniej:
Po teleportacji trafiasz do mrocznej alei. Połaź dookoła i znajdź Tarydium Shards, Bullets i Med Kits. Jeśli chcesz zdobyć Dispersion Pistol Power-up, gotuj się na walkę ze śpiącym Tytanem. Idź przed siebie aż zobaczysz siedzącego na stołku Tytana, który nie zareaguje, dopóki nie złapiesz leżącego przed nim ulepszacza. Dopiero wtedy się wkurzy i pokaże ci, gdzie raki zimują. Przygotuj dłoń co masz najlepszego. Nie zatrzymuj się ani na chwilę - uważaj, bo Tytan będzie w ciebie miotał czym popadnie, nie daj się więc strącić do rozpadliny. Pokonawszy bestię, wskocz na fotel, by przywołać most przez przepaść. I przejdź na następny poziom.

Bluff Eversmoking

Ogólnie:
Rozglądając się za hydroelektrycznym wozem do Dasa Mountain, odszukaj zagubioną damę.

A konkretnie:
Podejdź ku przodowi i obróć się w prawo, by znaleźć pierwszą dźwignię. Naciśnij - poczekaj aż otworzą się drzwi. Wewnątrz znajdziesz kapłana, który patrzy smętnie na kilku martwych wojaków. Pójdź za nim, poprowadzi cię do dwu następnych dźwigni. Po drodze możesz rozstrzelać kilka beczułek (jeśli potrzebna ci amunicja) - w beczułkach z prawej znajdziesz Eightballsy i Bullet. Przy trzeciej dźwigni z mroku wyłoni się Skaarj, by zabić Nali. Załatw Skaarja i idź dalej przez drzwi, by zobaczyć odległą budowlę. Początkowo poprowadzi cię kapłan Nali. Przy budynku przejdź na prawo, by znaleźć jeszcze jednego świątobliwego męża, który gapi się na swego ukrzyżowanego ziomka. Za kapłanem jest kolejny Skaarj - jest blisko krawędzi i stoi plecami do ciebie... Strzał z tyłu może go strącić w dół. Załatwiwszy drania rozwal beczułki, by odkryć dwa magazynki Razor Blades i kilka owoców Nali. Idź w prawo i wejdziesz do stajen. Ze stajen skręć w lewo i wkrocz na cmentarz. Na cmentarzu odszukaj Tarydium Shards w beczułkach (z lewej), potem podejdź do ducha Nali przy nagrobku o treści „Nowy dzień znajdzie tylko ten, co stanie twarzą ku wschodzącemu słońcu".
Za tobą leży trumna z napisem „Krypta umarłych - tu spoczął na wieczność Wielki Kapłan Bluff Eversmoking i artefaktów Mesjasza". Pchnij przeczytany przed chwilą nagrobek i przejdź za trumnę. Zobaczysz schody. Wejdź i przeskoczywszy na platformę zjedź nią w dół. W grobowcu przeszukaj trumienki, w których znajdziesz ASMD Core, Flak Cannon, Flak Shells i Tarydium Shards. Potem daj nura do sadzawki z zielonym płynem i przepłyń przez wejście. Wypłyniesz w miejscu strzeżonym przez dwu Krallów. Załatw ich i wyjdź na drewnianą platformę, która sięga ponad krawędź. Spuść się z platformy by wylądować na kładce, która wiedzie wokół góry i ruszaj na prawo, by dotrzeć do wejścia do budowli. Idź dalej korytarzem, aż - przed wejściem do kolejnej komnaty - znajdziesz kilka Clipsów w beczułkach. Podejdź w głąb i na prawo, a znajdziesz dwie książki. Treść komunikatu pierwszej „Dziennik pokładowy: Grog z Plemienia Czerwonej Dłoni. Mam już doprawdy dość Skaarjów. Nieustannie nas popychają i zmuszają do pilnowania tych żałosnych Nalich. Moi podkomendni zaczynają się burzyć". „Dziennik pokładowy: Grog z Plemienia Czerwonej Dłoni. Podczas następnej pełni oczekujemy sporego ładunku części i urządzeń uratowanych ze statku ludzi. Trzeba naprawić elektryczne szyny wokół Pogórza (Bluff), ale powinniśmy zdążyć". Przejdź dalej korytarzem z lewej i trafisz do rejonu więziennego, gdzie rezyduje czterech. Zastosuj subtelną taktykę - Hura! I na nich, waląc we wszystko, co się rusza. Gdy już ich ułożysz na wieczne odpoczywanie, podejdź do stołu i przeczytaj: „Klawisz Hrand z Plemienia Czerwonej Dłoni. Złapaliśmy jakąś młodą Terrankę. Niektórzy z moich wojaków chcą się z nią zabawić (O w mordę! Tego im nie darujesz! Wszystko byś ścierpiał, ale wytarcie kanarkiem tyłka? O nie!) Nie mam nic przeciwko, jak długo nie szkodzi to służbie. Kopnęła mnie w hragos, to niech ma!". „Klawisz Hrand z Plemienia Czerwonej Dłoni". Jak wrócimy do domu, Dorro będzie mi wisiał na 25,000! Naprawdę jest frajerem i przepada za Kośćmi Śmierci. Odmawianie mu gry to jak próba zabrania cukierka terrańskiemu dzieciku. Skoro już się o tym zgadało, to trzeba pójść i jeszcze raz sprać tamtą dziewkę. „Klawisz Hrand z Plemienia Czerwonej Dłoni. Nie mogę uwierzyć, Terranka uciekła! Musiał ją stąd zabrać tunelem jeden z tych gnojków Nalich! A ja siedzę PO SAME USZY W GÓWNIE! Jeśli dowie się o tym kapitan DUK'CHOROTH, z pewnością mnie zdehrangują!". Naciśnij dźwignię, by uwolnić ostatniego. Poprowadzi cię schodami do celi, z której przez dziurę w ścianie uciekła Ziemianka. Zejdź na dół i daj nura w wodę. W wodzie znajdziesz tunel na prawo od Nali'ego. Wpłyń do tunelu i dalej aż do rozwidlenia. Dotrzesz do sekretnej komnaty ze znakami: Miej wiarę i nigdy nie poddawaj się zwątpieniu. Kiedy księżniczka zbawczyni zstąpi z gwiazd, zwycięży jedynie ten, co na przekór opresjom zachowa ufność. Znajdziesz tu jeszcze kilka owoców i księgę. Kobieta, którą pojmali, ma zostać stracona. Nie wolno mi do tego dopuścić. Choć może to szaleństwo, spróbuję ją wyprowadzić z celi i powieść do naszych sekretnych pieczar - stamtąd pod osłoną ciemności może uda się jej zbiec do dzwonnicy. Dziennik Kruuna: Ilekroć zakradałem się do klasztoru, zachowywałem ostrożność. Krzyżem zaznaczałem prostokątny tunel, który wiedzie do wewnętrznego klasztoru, drugi prowadzi do więzienia, gdzie trzymają mojego brata. Skończywszy wskocz do wody i popłyń dalej. Przez następną ścianę wydostań się na zewnątrz. Znajdziesz tu kilka Owoców, Razorjack i parę Razor Blades oraz Eightballs pod schodami. Wyjdź przez drzwi na lewo, skręć w prawo i idź ścieżką. Natkniesz się na Skaarja, zastrzel go i zejdź w dół po schodach. Na dole skręć w prawo, a w następnym pomieszczeniu ruszaj do końca w lewo. Skocz z tego miejsca ku drewnianej belce przed tobą, potem przejdź za błękitne promienie laserowe do panelu kompa. Wciśnij oba guziki i promienie znikną. Podjedź elewatorem z powrotem ku kładce. Wyjdź ponownie na zewnątrz i pójdź prosto ku bramie. Ta nadal będzie zamknięta, wejdź więc do wieży z lewej i naciśnij dźwignię, by sprowadzić windę na dół. Podjedź w górę, naciśnij dźwignię otwierającą wrota główne i zjedź na dół. Przy bramie daj nura w wodę na dole. Przepłyń w lewo, aż dotrzesz do tunelu wiodącego ponownie do klasztoru. Wewnątrz czai się Macek (Tentacle). Przepłynąwszy tunel wejdź do komnaty z kilkoma Krallami, zabij ich i przejdź dalej. Kiedy dotrzesz do okrągłej platformy, ta opadnie w dół. Na dnie sztolni wejdź w wąski tunel, gdzie trzeba ci będzie dokonać jeszcze kilku spektakularnych zabójstw. Wkrótce dotrzesz do krętych schodów. Idź aż do komnaty z kompem, gdzie odczytasz komunikat: „Hydro-elektryczny wózek zasilony i gotów do podróży. Przed odprawieniem wózka trzeba aktywować elektrostatyczne węzły rozładowawcze na szczycie dzwonnicy". Taaa... „Magnetyczne zamki otworzone. Dostęp do dzwonnicy otwarty". Weź Tarydium Shards i Flak Shells leżące przy maszynerii pośrodku komnaty i wejdź przez otwór w ścianie. Na końcu korytarza jest jeszcze jeden elewator. Podjedź do góry by dotrzeć na tyły klasztoru. Na małej wysepce wejdź do dzwonnicy. Wewnątrz naciśnij dźwignię i podjedź w górę. Na szczycie jest Kira... niestety zimna niczym pięty Wellingtona podczas jego pogrzebu. W jej pamiętniczku wyczytasz: „Inżynier Kira Argmanow. Oddzielono mnie od moich współtowarzyszy z ISV-Kran. Mogę się utrzymać tylko w tej dzwonnicy. Jeden z Nalich pomógł mi uciec z celi, do której wsadzili mnie Skaarjowie. Mam nadzieję, że tu mnie nie znajdą". Nadzieja matką głupich... Koniec poziomu już niedaleki. Zmień pozycję przełączników na drugim końcu komnaty i zjedź elewatorem w dół. Na dnie sztolni stań na platformie zielonego hydroelektrycznego wózka. I dobrze...





Przełęcz w Górach Dasa

Ogólnie:
Przebij się do przełęczy... Tylko tyle i aż tyle...

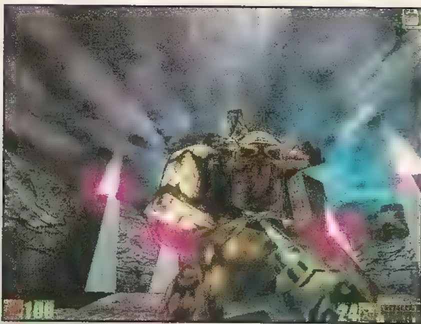
Dokładnie:
Wkraczając we drzwi wiodące do poziomu, zauważasz, że jest tu osobliwie spokojnie. Trafiasz do sporej ładowni wypełnionej skrzyniami. Niestety, oprócz tego jest tu kilku Skaarjów (Gunners), którzy tylko czekają, by cię gorąco powitać, gdy tylko ruszysz środkowym przejściem. Ty jednak ukradkiem przemknij w lewo lub prawo pod ściany i spróbuj ich wyłuskać pojedynczo. Gdy skoczysz na środek, będziesz miał mniej więcej takie szanse na powodzenie, jak pierdnięcie pod wiatr podczas cyklonu. Załatwiwszy wrogów chyłem i tyłkiem podejdź do lewego rogu w głębi i naciśnij dźwignię. Otworzą się drzwi po prawej. Po wejściu skieruj się w prawo i weź Auto-Mag i Flare leżące przy nieboszczyku (nieboszczyk... NIEboszczyk... A widział ktoś boszczyka?). Skręciwszy za prawy róg natkniesz się na dwu Krallów. Ucisz ich i weź Clipsy. Tuż przed sobą zobaczysz dźwignię opuszczającą most, przedtem jednak przejdź w prawo i przeczytaj dziennik: „Przodownik mostowy Khan Vhranna: Mam już dość tego Grok Vhul'Ratha. Pompatyczny dureń i bulrach-syn. Jak jeszcze raz każe nam naprawiać most podczas deszczu, pójdę i wetknę mu jego pysk w zadek". Za przepaścią jest dwu Krallów, którzy otwierają do ciebie ogień. Załatw ich z daleka, albo opuść most i przejdź po nim i rozerwij im tyłki z bliska. Drzwi za mostem są zamknięte, odwróć się więc w lewo i wejdź do holu. W głębi znajdziesz Kralla, Eightball Gun i kilka Clipsów. Nieco dalej natkniesz się na komnatę z jeszcze trzema Krallami. Na twoje szczęście są pogrążeni w jakimś sporze i można ich załatwić z tyłu twoim wiernym Eightball Gunem - kilka dobrze wymierzonych strzałów powinno załatwić sprawę. Nie miej skrupułów, przypomnij sobie, co zrobili kanarkowi... Kirze, znaczy...
Załatwiwszy Krallów, weź z rogu ASMD Cores, a z przeciwległego Tarydium Sludge, po czym podejdź do stołu. Kolejne dzienniki: „Zapis ładowni: Stacja Górska Przełęczy Dasa: Grok Vhul'Rath: Postanowiliśmy zrezygnować z używanie Nalich jako niewolników. Rozpowszechnia się wśród nich pogłoska, że z gwiazd nadciąga zbawca, który nas wszystkich pozabija. Postanowiliśmy zresztą, że i tak ich wytracimy za odmowę zajęcia się robotą".

„Zapis ładowni: Stacja Górska Przełęczy Dasa: Grok Vhul'Rath: Otrzymaliśmy tą drogą ponad 45 skrzyń z wytworami wysokiej technologii z rozbitego statku ludzi ISV-Kran. Postanowiłem, że przed wysłaniem ich do Władcy złożymy je w piwnicy".

„Dziennik: Grok Vhul'Rath: Rozkazałem ponownie naprawić most. To naprawdę zaczyna być nużące. Mam dość tych wałów... ciągle coś łamią i są głupi jak aldariańskie świnie. Nie mogę się doczekać powrotu do domu".

Wyjdź na zewnątrz i wróć do zamkniętych drzwi..
Aby je otworzyć, przejdź na prawy kraniec mostu i spuść się w dół ku drewnianej platformie. Na prawo zobaczysz niewielką skalną półkę. Opuść się na nią i wejdź w głąb góry. Wewnątrz czeka na ciebie trzech Krallów. Załatw ich, zjedz owoc, weź z wody Tarydium Shards, potem popłyń wzdłuż drewnianej belki, by znaleźć podwodny tunel. Na jego końcu wydostań się z wody i przełóż dźwignię. Opuści się ku tobie platforma z dwoma Krallami. Zwal ich, potem podejdź w górę ku niewielkiemu otworowi, z którego widzisz most. Jest tu też i dźwignia, której przełożenie otwiera drzwi obok mostu. Naciśnij i skocz na dół ku drzwiom. Za drzwiami sprawy pójdą pochyło - zanaskoczą cię dwaj Skaarjowie i Behemot. To lubię! Odwróć się w lewo i co tchu kopnij wzdłuż korytarza, by znaleźć następną dźwignię. Dotknij jej i wracaj na zewnątrz. Przyłóż mu ze wszystkiego co masz, potem przejdź przez drzwi przed tobą, by dotrzeć do ostatniej komnaty. I znów czeka cię tu komitet powitalny, a ty pewnie nie jesteś w najlepszej formie. Najlepiej szybko przedostań się przez wodę i wespnij się po krętych schodach do końca poziomu...

Wężowy Kanion



Ogólnie to będzie tak:
Ruszaj w dół rzeki, by znaleźć wejście do Zamku Nali.

A dokładniej:
Przejdź przez pierwszą komnatę by dotrzeć do łodzi i przystani. Wespnij się do łodzi i rozstrzelaj cumę, by zacząć rejs po rzece. Nie ma się czego bać, podziwiaj okolicę. Jeśli masz Flashlight, włączaj ją w mroczniejszych okolicach, bo jest na co się gapić. Nigdy nie wiadomo, co możesz ujrzeć.

Pod koniec przejażdżki wyskocz z łodzi i wejdź do wiatraka. Wewnątrz znajdziesz martwego wojaka. Weź jego Eightball Gun i rozstrzelaj skrzynię, gdzie znajdziesz kilka Eightballsów. Zejdź na dół i rozwal Skaarja, potem zbierz leżące tu Tarydium



Shards. Skończywszy wyjdź z wiatraka i idź dalej doliną - zaraz za płotem jest jaskinia, gdzie trafisz na wejście do następnego poziomu.

Zamczysko Nali

Ogólnie:
Przebij się do wieży, gdzie spotkasz pięciookiego demona.

Szczegóły:
Zaczynasz w jaskiniach poza obrębem zamku. Na dobry początek przepłyń przez sadzawkę i weź leżące tam na skale, obok martwego Nali, ASMD. Wróć i wyjdź z jaskini, by stanąć przed zamkiem. Przed tobą wejście i Krall, który gna ku zamkowi. Nie daj się i gnaj, by w zamku pojawić się przed nim, bo zatrzaśnie ci drzwi przed nosem. Wewnątrz wrót wejdź w lewe drzwi. Trafiwszy do zamku przejdź wzdłuż ściany by trafić do biblioteki. Trzeba ci tu rozwalić kilka skrzyń, by znaleźć ASMD Core i Flashlight. Osobliwy księgozbiór. Potem podejdź do najdalszej w głębi po lewej półki i pchnij wystającą niebieską księgę. Regał z prawej się obróci i uwolni dwu Krallów. Daj im po dziobach i wejdź do ich kryjówki, gdzie znajdziesz Super Health Pack. Wyszedłszy z sekretnej komnaty skręć w lewo i idź ścieżką do kaplicy. W kaplicy czekają na ciebie Gaziki (Gasbags) i Krall. Oczyściwszy teren z paskudztwa przejdź dalej i przeczytaj księgę na podium: „Ścieżka jest długa i żmudna, ale zwyciężą ci, co mają moc w sercu i cel". Niezmiernie to pocieszające.

Wyjdź z kaplicy na lewo i ruszaj schodami w dół. Zejdź rampą pod wieżą i spuść się tymi schodami. Na dole przejdź przez drzwi i idź ku platformie elewatora. Nieopodal jest wejście do lochów. Na platformie dowiesz się, że: „Wejście do lochów otworzy się tylko temu, kto okaże dzielność pokonując pięciookiego demona w wieży". Niech będzie, pięciookiemu demonowi dłużej podbija się ślepia, ale trudno.

Zlazłszy z platformy weź udział w konferencji Skaarjów (najlepiej z Eightballem), potem podejdź jeszcze wyżej następną platformą. Teraz weź Eightballsy i Flak Shellsy, a potem na schody. Na szczycie skręć w lewo i teraz schodami w dół. Weź tu Med Kits i nowe Flak Shellsy. Wespnij się schodami z lewej, a potem, w następnej komnacie skręć w prawo. Trafisz na Amplifier i kilka Eightballsów. Na balkonie znajdziesz jeszcze parę Eightballsów, a potem opuść się do biblioteki. Teraz wróć do wejścia zamkowego i idź w lewo po czerwonym dywanie. Doprowadzi cię on do napisu na ścianie, który głosi: „Jedynie oświecony, który przeczytał Księgę Dobra w Kaplicy, otrzyma zezwolenie na przejście ku wieży przez te cudowne wrota".

Przejdź obok windy i podejdź rampą do sypialni.

W sypialni przeszukaj skrzynię, by znaleźć Rifle i parę Rifle Rounds. Wyjdź z komnaty i skręciwszy w lewo idź przed siebie, aż zobaczysz zewnętrzny kawałek zamkowego dachu. Są tu Behemoty, daj sobie jednak spokój i idź pochyłniami w górę. Wkrótce dotrzesz do kapłana Nali. Załatw Skaarj Gunnera z lewej i pójdź za kapłanem, który doprowadzi cię do sekretnej komnaty z Shield Beltem i Super Health Packiem. Wyjdź i wespnij się po schodach do nowej windy. Podjedź nią do krętych schodów i podejdź do wieży. Zaczepi cię tu Gigantyczny Gazik, ale nie jest takim twardzielem, jakim się wydaje. By skończyć poziom, zejdź do lochu i kontynuuj rampami w dół aż na samo dno.

Legowisko Władcy Demonów

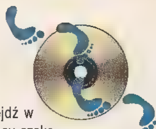
Ogólnie:
Ten poziom niewiele tylko różni się od piekła, na dodatek musisz wydać walkę skrzydlatemu Demonowi.

Dokładniej:
Czeka cię bój nie lada, przygotuj więc co masz najlepszego, objedz się owocami i jazda! Weź pierwej Shield Belt z posadzki. Teraz wyjdź na spotkanie wroga. Siedzi na szczycie głównego przejścia. Twardziel zeń nie lada. Trzeba go jakoś zwabić bliżej, żeby zminimalizować jego mordercze zdolności. Najlepiej ostrzelaj go z daleka i kiedy ruszy na ciebie, wróć na początek poziomu. Trzeba lać go z bliska, bo jedno trafienie z jego strony (na podejściu) strącić cię może w ławę. Nie da się tu zastosować mądrych wybiegów... weź, co masz pod ręką najcięższego i zdaj się na szczęście. Pokonawszy drania odetchnij, zmów paciorek i ruszaj dalej ku końcowi poziomu.

Krater Demona

Ogólnie:
Przejdź przez krater do statku macierzystego.

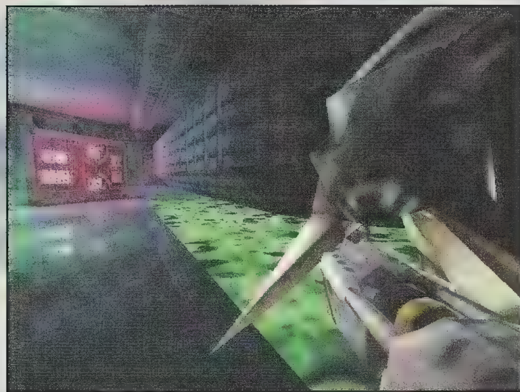
Dokładnie:
Podejdź do elewatora i naciśnij guzik z lewej. Podjedziesz w górę. Wylazłszy z windy, rozwal skrzynie, by znaleźć Flashlight, Flarę i Super Health Pack. Nieco dalej znajdziesz i Auto-Mag.



W następnym pomieszczeniu zobaczysz sporo skrzyń i pudeł. Rozświeć sobie Flashlight i przygotuj się na krótka rozprawę ze Skaarj Pupae i Assassinami. Jest ich tu kilka, nie spiesz się więc i solidnie zajmij oczyszczaniem terenu. Przy okazji znajdziesz liczne Med-Kitsy, Jump Bootsy i Eightball Gun. Załatwiwszy wszystko jak należy przejdź dalej i zejdź po rampie w dół. Trafisz znów do miejsca, gdzie jest ciemno jak u Murzyna pod pachą. To siłownia. Widzisz dwa migające panele, czerwony i pomarańczowy. Dotknij czerwonego, by włączyć zasilanie i światła, a potem naciśnij pomarańczowy. Aktywuje to alarm i otworzy kolejne drzwi w górę. Wróć na rampę.

Znalazłszy się ponownie w magazynie, natkniesz się tu znów na kilkunastu Skaarjów. Załatw ich i przedostań się do kładki wzdłuż ścian pomieszczenia. Trafisz tędy do otwartych teraz drzwi wiodących ku kolejnej sekcji. Weź tu Flary i Med Kitsy, potem wejdź i skręć w prawo. Na końcu przejścia zobaczysz kolejny guzik po lewej.





Naciśnij go i stań na trójkątnej platformie, by podjechać wyżej.

Na górze rozwal skrzynie, by znaleźć Eightballsy, Rifle Rounds, Tarydium Sludge, Tarydium Shards, Flak Shellsy i ASMD Core. Przejdź potem ku komnacie z przodu, dotknij panelu i przeczytaj komunikat: „Naciśnij panel kontrolny by aktywować pole transportujące. „Wrota Portalu: Ustanowiono więź". Wejdź w pole transportujące".

No, co stoisz. Skręć w lewo i przejdź korytarzem do pola...

Trafisz na pokład statku. Jest tu paru Skaarjów, więc uważaj. Aby ukończyć poziom, przejdź przez pomieszczenie i wejdź w drzwi po przeciwnej stronie.

Statek macierzysty

Dolne strefy...

Ogólnie:
Dość łatwy poziom.

Konkretnie:
Na początek przejdź wzdłuż korytarza i weź (po lewej) ASMD. Na końcu odwróć się szybko dookoła i przygotuj na spotkanie ze Skaarj Trooperem. Skopawszy mu hrangoty przejdź w prawy korytarz, gdzie zobaczysz osobliwe, purpurowe lasery. Przejdź za nie (da się to zrobić - „powoli i śliniąc główkę, słoń wychędożył mrówkę" - trzeba tylko dokładnie odmierzać czas i przemykać pod promieniami) i weź trochę rozrzuconych tu dóbr (Super Health Pack i Eightballsy). Zabrawszy wszystko wróć do sali głównej i przejdź do lewego korytarza, który wiedzie do piwnic. W piwnicy przejdź górną kładką wzdłuż komnaty, by dotrzeć do platformy elewatora po drugiej stronie. Rozglądaj się pilnie, bo gdzieś tu usadowił się kolejny Skaarj Trooper. Załatwiwszy drania zjedź elewatorem w dół i podejdź do purpurowej platformy pośrodku komnaty. Platforma się uniesie i podjedziesz ku następnemu poziomowi.

Laboratorium

Ogólny gryplan:
Przejmij kontrolę nad generatorami by kontynuować dalszą wędrówkę.

Konkretniej zaś to tak:
Od razu rzuci się na ciebie Skaarj. Zastrzel byka i zbadaj pomieszczenie, gdzie znajdziesz sporo zabawek dla bardzo niegrzecznych dzieci (hologramy). Przejdź dalej, gdzie znajdziesz kolejny otwór wiodący do pomieszczenia, w którym jeszcze jeden Skaarj Trooper strzeże jakiejś maszynerii. Załatwiwszy draba sprawdź maszynę, a dowiesz się: „Wykryto intruza. Za wszelką cenę chronić •ródło. Intruz musi zostać zatrzymany zanim zdoła przeniknąć przez urządzenia ochronne". A takiego!

Skaarjowie teraz wezmą się do roboty na poważnie. Idź dalej korytarzem i znajdziesz po prawej czerwony guzik. Naciśnij i wejdź na windę. Zabierze cię na górę. Znalazłszy się wyżej przejdź się korytarzem, by znaleźć Flare, ASMD Core i Med Kitsy. Na końcu podejdź wyżej schodami z lewej. Trafisz na skrzyżowanie z czterema ścieżkami. Na początek ruszaj na prawo zielonkawym tunelem - na końcu mogą być wrogowie, miej się więc na baczności. Znajdziesz tam kamizelkę kuloodporną (Kevlar Suit) i Rifle Rounds. Na ścianie zobaczysz czerwony guzik - wduś go i wróć do skrzyżowania.

Tym razem przejdź w lewo, gdzie umieszczono pole transportujące. Wejdź w pole - trafisz na długi korytarz. Na końcu czeka na ciebie Skaarj Warrior i niewielki bonus w postaci Tarydium Sludge i Eightball Gun. Uważaj biorąc Eightball Gun, bo możesz się potknąć i spaść z kładki, a - jak mówi Rejent w „Zemście" - tam dobry kawał z góry. Weź wszystko, skręć w prawo i podejdź po rampie. Trafisz na ścieżkę, gdzie leżą ASMD Core, Rifle Rounds i Eightballsy. Za nimi są drzwi wiodące na platformę, gdzie możesz znaleźć Flak Shellsy, Razor Blades i Assault Vest. Zebrawszy co znalazłeś, wróć na skrzyżowanie.

Teraz wejdź w korytarz na lewo od zielonkawego tunelu. Tu też umieszczono pole transportujące. Przelazłszy przez nie trafisz na mnogość obfitości dóbr rozmaitych. Weź więc Med-Kitsy, Tarydium Shardsy, Razor Blades i Eightball Gun. Z tym wszystkim podejdź do drzwi z lewej i wejdź do centrum energetycznego. Podejdź do kompa i dowiedz się, że: „Raport 190: Shrk'Tajji 2-gie Mniejsze Oko Ess'Tajji. Jesteśmy gotowi do kolejnego eksperymentu. Spodziewamy się 18-procentowego spadku Rezerwy Mocy poziomu początkowego. Obiekt prób jest na miejscu, a Tarydium gotowe do wyładowań".

No, to już wiesz wszystko. Naciśnij guzik i wracaj do skrzyżowania.

Na skrzyżowaniu została ci tylko jedna jeszcze niezbadana ścieżka. Korytarz pomiędzy dwoma transporterami polowymi. Gdybyś wszedł tu wcześniej, przeczytałbyś komunikat: „Wstęp wzbroniony. Rezerwy mocy 100%".

A drzwi byłyby zamknięte. Teraz jednak możesz wejść, i owszem. Za drzwiami stań na centralnej platformie, która cię podwiezie do kolejnych drzwi. W korytarzu znajdziesz Med Kitsy i Rifle Roundsy. Możesz się też natknąć na jakiegoś Skaarja. I to Warriora. Idź dalej, a kiedy przejdziesz przez kolejne drzwi, przetnij komnatę i podejdź do metalowej płytki na podłodze. Pokażą się nowe schody do wspinaczki.

Centrala Statku Macierzystego.

Ogólnie:
Zbadaj co się da.

Dokładniej zaś:
Wespnij się po schodach. Na prawo, nieopodal windy, znajdziesz Shield Belt. Kiedy go weźmiesz, opadnie w dół platforma ze Skaarjem. Wiesz, co zrobić z bydlakiem. Podjedź w górę, zeskocz z platformy i obróć się w prawo. Dotrzesz tędy do siłowni - i paru siedzących w niej Skaarjów. Po hrangotach drani! Po wszystkim weź Stingera, Med Kit i wyjdź przez następne drzwi. Zobaczysz Skaarja, który coś kombinuje za zielonym polem. Na razie możesz mu nafrukać, więc zostaw go sobie na potem.





Na tym poziomie często się będziesz natykał na zielone pole energetyczne, nie martw się nim na razie, bo wkrótce je wyłączysz. Wtedy pokażesz Skaarjom, gdzie raki zimują. Teraz idź dalej, aż trafisz na brązowe drzwi z napisem: „Wstęp wzbroniony. Trzeba zlikwidować intruza. Do tego rejonu skierowano ze •ródła wszystkich mistrzów sztuk wojennych".

Zapamiętaj to miejsce i idź dalej ku lewej. Aby otworzyć te drzwi, trzeba ci uporać się ze Skaarjami, którzy gdzieś tu się czają, trzymaj więc palec na spuście, bo wrogowie są liczni i zajadli. Nieco dalej i na prawo znajdziesz wiodącą w dół kładkę. Zejdź nią by zdobyć Assault Vest, potem przeszukaj przestrzeń pod rampami by odnaleźć Flare, ASMD Core, Flak Shellsy, Rifle Roundsy, Eightballsy i Med Kit. Za platformą z Assault Westem jest małe pomieszczenie zablokowane przez zielone pole. Znów zapamiętaj to miejsce, bo później trzeba ci będzie tu wrócić. Teraz cofnij się na główną kładkę i idź dalej na prawo. Znajdziesz tu (w małych niszach) Bullets, Tarydium Shards i Eightballs.

Załatwiwszy wszystkich Skaarjów wróć do zamkniętych czerwonawobrązowych drzwi - teraz będą otwarte i - po zatłuczeniu wyskakujących zza nich Skaarjów przejdź i podejdź ku windzie, a potem podjedź do góry. Tamże przejdź w prawo i idź dalej, aż zobaczysz krótki zielony most energetyczny. Powiedzie cię on do kompa, który da ci dostęp do wszystkich zabezpieczeń, kiedy wdusisz panel. Przejdź stąd do stanowiska bezpieczeństwa i podjedź elewatorem na kolejny poziom. Naciśnij guzik i przejdź korytarzem do kolejnego pomieszczenia. Zobaczysz tu purpurową pułapkę laserową. Unikając promieni weź Shield Belt, Flak Shells i Med Kit, a potem wróć platformą na dół. Przejdź teraz do następnej hali i weź Super Health Pack, potem przejdź po kładce nad przepaścią, by dotrzeć do korytarza z czerwonym guzikiem. Wduś guzik i wróć do kompa, a potem przejdź kładką w prawo, by dotrzeć do drzwi ku rdzeniowi statku. Po drodze znajdziesz ASMD i trochę Tarydium Sludge. Weź wszystko i ruszaj ku generatorowi.

Generator

Gryplan ogólny:
Zniszcz generator, który zasila rdzeń statku macierzystego.

Dokładniej zaś będzie tak:
Zaczynając poziom, znajdziesz w korytarzu wejściowym Flak Cannon i Searchlight (Latarkę szperacza). Weź jedno i drugie, a potem przygotuj się na prawdziwą strzelaninę w OK. Corral. Gdy wejdziesz na środek, okaże się, że masz pełne łapy roboty z uporaniem się ze Skaarjami, którzy atakują cię z wytrwałością godną lepszej sprawy. Kluczowym elementem twej strategii są ciągłe uniki i eliminowanie jednego drania po drugim. Jeśli się zatrzymasz, to masz przerąbane jak mały drwal na dużej Syberii. Z drugiej strony leży tu pełno Med Kitsow i nawet para Jump Boots, tak że złożywszy wszystko razem powinieneś sobie poradzić.

Aby unieszkodliwić generator, trzeba ci uszkodzić trzy zielone rdzenie zasilania. Uporawszy się z hordą wrednych Skaarjów, trzeba ci jeszcze będzie stawić czoła Demonlordowi. Ponownie musisz iść w tan, a żwawo - uniki i wal z daleka. Kiedy pokonasz skurczygnata, na środek komnaty opuści się platforma, która zawiezie cię do generatora. Rozstrzelaj trzy rdzenie, by zniszczyć generator i... przejdź do następnego poziomu.



Iluminacja

Ogólnie:
To chyba najkrótszy z poziomów. Masz jeden tylko cel - wyjść cało z eksplozji generatora!
Dokładniej:
Trzeba ci po prostu uniknąć odłamków eksplozji - rzuć się pod ścianę! Gdy tylko opadnie deszcz odłamków, wyjdź i wróć do jądra statku. I tyle.

Po ciemku

Ogólnie:
Przy wyłączonym zasilaniu wróć do jądra statku i zbadaj wszystko, na co ci przyjdzie ochota - ekrany są wyłączone.

Dokładnie:
Wróciwszy do rdzenia, zauważysz natychmiast jedną podstawową różnice - przy wyłączonym zasilaniu ciemno tu jak u Masaja w... no, nieważne. Aby jakoś się z tym uporać, użyj Searchlightu - tyle, że musisz uważać, bo światło przyciąga wrogów. I rzeczywiście - pierwsza rzecz, jaka zauważysz, to atakująca cię Skaarj Pupae. Idąc dalej znajdziesz różne różności (jak Kubuś Puchatek), a mianowicie Flary, Eightballsy, Med-Kitsy i Flak Shellsy. Na końcu korytarza opuść się w dół przez otwór.

Przy wyłączonym zasilaniu możesz wziąć przedmioty wcześniej nieosiągalne. Na dole znajdziesz sporo dóbr, takich jak ASMD Core, Rifle Roundsy Shield Belt i Bullets. Zajrzyj do korytarza z prawej i okaże się, że jesteś tam, gdzie zaczynałeś poziom. Raz jeszcze musisz stłuc pysk Skaarjowi na windzie. Zabiwszy go, wróć na górę. Skręć w prawo i wróć do komnaty, gdzie za ekranem siedział Skaarj - teraz ekran znikł i możesz draniowi dobrać się do bekonu. Znajdziesz tu Rifle Rounds, Super Health Pack, Flak Shells i dwa ASMD Cores. Wyjdź i idź prosto aż dotrzesz do rampy w dół. Zjedź ślizgiem.

Na dole przygotuj się na dyskusję ze Skaarj Gunnerem, a potem podjedź elewatorem do góry. Następnie skręć w lewo i (przed wejściem) załatw kolejnego Skaarja. Idź dalej w prawo i znajdź widelcowatą machinę. Dotknij machiny i zobaczysz pojawiający się hologram.
Wróć do poprzedniej komnaty i przejdź po zielonkawej platformie. Otworzą się drzwi do przedsionku •ródła. Wejdź i stań twarzą w twarz z przeznaczeniem.

Przedsionek Źródła

Ogólnie:
Przed ostatnią walką zbierz co się da.

Dokładniej:
Tedy dotrzesz do Królowej. Przede wszystkim musisz otworzyć kraty. Pójdź wzdłuż korytarza (na lewo czy prawo, to nie ma znaczenia). W Korytarzu tkwi Skaarj Lord strzegący guzika (czerwonego) otwierającego windę. Załatwiwszy niemilca naciśnij guzik i wróć do elewatora.

Winda podwiezie cię do nowej platformy z mostem energetycznym. Przed przejściem zajrzyj do komnat po lewej, by wziąć leżące tam ASMD Core, Razor Blades, Bulletsy, Flak Cannon, Rifle Rounds i Assault Vest. Nie ma się co oszukiwać: aby przeżyć trzeba ci będzie wziąć wszystko, co się może przydać, „od działa po szpilkę".

Uzbroiwszy się po zęby przejdź po moście i opuść się w dziurę, by dotrzeć do •ródła.

Źródło

Ogólnie:
Załatw Królową i skończ grę!

Dokładniej zaś:
Idź prosto przez kilka następnych drzwi - nie wyłączając błękitnego portalu. Przy ostatnich znajdziesz parę Super Jump Boots. Przygotuj się na starcie stulecia.

Królowa już na ciebie czeka. Aby wygrać, musisz być nieustannie w ruchu i strzelać jak oszalały leśniczy. Jej taktyka polega na tym, że teleportuje się przed ciebie, wrzeszczy i odpala pociski energetyczne. Twoim zadaniem jest ostrzelanie jej, gdy pojawi się przed tobą i błyskawiczny unik natychmiast potem. Niestety, na tym poziomie nie masz uzdrawiaczy. Unikaj więc ryzykownych manewrów. Po Mamuni pojawi się jej pomiot - cała horda Skaarj Pupae. Ruch i ciągły ogień, oto dwa klucze do zwycięstwa. Nie są przesadnie odporne, ale bardzo upierdliwe. Załatwiwszy sporą ilość tałatajstwa będziesz mógł otworzyć drzwi w przeciwległej ścianie. Znajdziesz za nimi długi korytarz do szalupy ratunkowej... a na końcu zobaczysz sekwencję końcową.

No i howgh!

Joseph

producent: Empire Int.
platforma: PC

FLYING CORPS

Flying Corps to gra w czasach zintensyfikowania walki powietrznej. Aby jednak móc świętować kolejne zwycięstwa, gracz powinien doprowadzić do perfekcji zarówno sztukę dowodzenia eskadrą, jak i indywidualne zdolności walki. Jako zaś że wielu Aliantów uważało "Micka" Mannocka za eksperta w obu tych dziedzinach, wydaje się uzasadnione przytoczenie w tym miejscu jego reguł.

ZASADY MANNOCKA:

• Piloci muszą nurkować do ataku z radością i muszą wstrzymywać ogień dopóki nie znajdą się w odległości mniejszej niż sto yardów od swego celu.
• Uzyskujesz przewagę zaskoczenia nadlatując ze wschodu (tzn. od niemieckiej strony frontu).
• Wykorzystuj światło słoneczne i chmury do uzyskiwania przewagi.
• Piloci muszą utrzymywać dobrą kondycję fizyczną za pomocą ćwiczeń i używać umiarkowanej ilości stymulantów.
• Piloci muszą umieć celować ze swych karabinów i ćwiczyć tak dużo jak to tylko możliwe, gdy cele są normalnie zaparkowane.
• Piloci muszą ćwiczyć spostrzeganie maszyn w powietrzu i rozpoznawanie ich z dużych odległości, a każdy samolot powinien być traktowany jak wróg, dopóki nie



uzyskają całkowitej pewności, że tak nie jest.
• Piloci muszą uczyć się, gdzie są "ślepe" punkty wroga.
• Samoloty zwiadowcze muszą być atakowane od góry, a dwusiedzeniowe od dołu kadłuba.
• Piloci muszą ćwiczyć szybkie zawroty, gdyż ten manewr występuje w czasie walki częściej niż inne.
• Latanie w odległości 25 jardów od siebie musi być praktykowane.
• Piloci muszą ćwiczyć ocenę dystansu w powietrzu, gdyż są one bardzo zwodnicze.
• Należy uważać na "wabiki" i przeciwstawiać im znaczną siłę - pojedynczy samolot jest często wabikiem - dlatego też niebo ponad nim powinno zostać uważnie zlustrowane.
• Jeśli dzień jest słoneczny, maszyny powinny być kładzione w tak delikatne skręty jak to tylko możliwe - w przeciwnym razie refleksy słońca na skrzydłach będą ujawniać twoją obecność na długie dystanse.
• W czasie walki powietrznej piloci muszą ciągle zmieniać tor lotu samolotu i nigdy - z wyjątkiem momentu strzelania - nie latać na wprost.
• Piloci nigdy, pod żadnym pozorem, nie mogą nurkować od przeciwnika, gdyż to daje przeciwnikowi prosty strzał - pociski są szybsze od samolotów.
• Piloci podczas patroli muszą zwracać uwagę na zegary oraz kierunek i siłę wiatru.

Taktyka walki zależy od wielu czynników; rzadko zdarzały się dwie podobne sytuacje... w konsekwencji nastawienie taktyki zostało stworzone, by dopasować się do sytuacji. Tak czy owak jednak główne założenia pozostały takie same: wróg musi być zaskoczony i zaatakowany w pozycji, która odbiera mu przewagę i jeśli to możliwe z przewagą liczebną. Aby spełnić te założenia, czasem stawało się niezbędne spędzić połowę czasu patrolu próbując wmanewrować wrogą formację w niedogodną pozycję. Uzyskawszy to, piloci muszą nurkować do ataku z radością... Walka trwać musi dopóki wrogowie nie potwierdzą swej niższości poprzez umożliwienie zestrzelenia siebie lub ucieczkę. - Mannock.

1. SCRAMBLE; Misje pojedyncze

Jeśli życzysz sobie natychmiast wziąć udział w akcji, wybierz tryb Scramble. Znajdziesz tu możliwość wzięcia udziału w niewielkich pojedynczych misjach.

• First Flight; Pierwszy lot
To najprostsza misja spośród scramble. Założeniem jest start z twojego lotniska, "wspięcie się" na wysokość 2000 stóp i zatoczenie pełnego koła wokół lotniska. Następnie wyląduj i zatrzymaj się w centrum lotniska (w razie potrzeby dokołuj - dojedź po ziemi - do tego miejsca). W dalszej części poradnika znajdziesz wytyczne, z którymi powinieneś się zapoznać, by wykonać swój pierwszy lot.

• Follow Leader; Naśladuj prowadzącego
Wzbij się w powietrze i naśladuj serie manewrów prowadzącego, który będzie starać się "zrzucić" cię ze swego ogona. Wymagane jest utrzymanie się za nim przez około 3 minuty.

• Turkey Shoot; Strzał do "kaczki"
Zanurkuj i wejdź na ogon początkującego pilota lecącego prosto i bez zmiany wysokości. Stanowi idealny cel, lecz może zacząć robić uniki kiedy cię zauważy.

• One on One; Jeden na jednego
Twój przeciwnik będzie mijał cię po prawej, zmierzając w przeciwnym kierunku. Celem jest wejście mu na ogon najszybciej jak to tylko możliwe.

• Ground Attack; Atak naziemny
Leć na niewielkim pułapie i zniszcz stojące na ziemi czołgi bombami. Konwój ciężarówek i balon obserwacyjny stanowią kolejne cele.

• Squadron Encounter; Starcie z wrogą eskadrą
Poprowadź swoją eskadrę trzech samolotów przeciw dużej formacji przeciwnika zmierzającej w waszą stronę.

• Stalking Prey; Podejście "zwierzyny"
Twoja eskadra znajduje się powyżej i z tyłu formacji przeciwników, którzy nie zdają sobie sprawy z twojej obecności. Podejdź "zwierzynę", czyli zbliż się wystarczająco blisko by przeprowadzić efektywny, zaskakujący atak.

• First Patrol; Pierwszy patrol
Poprowadź dwie eskadry złożone z trzech samolotów każda na patrol ponad linią frontu. Musisz identyfikować i "ustosunkowywać" się do napotkanych zagrożeń.

2. PREFERENCES; Ustawienia

Możesz ingerować w ustawienia opcji gry z poziomu głównego ekranu opcji lub w czasie lotu - wówczas wchodzisz w ekran opcji za pośrednictwem klawisza F12. Ekran "upodobań" złożony jest z ikon-przycisków, które możesz uaktywnić. Ułożone są one w następującym porządku:

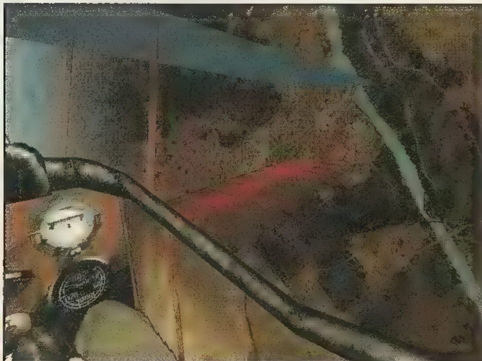
• Ikona joysticka; znaczenie: Ustawienia joysticka
Umożliwia "dopasowanie" Flying Corps do twojego analogowego zestawu kontroli lotu. Gra obsługuje funkcję "grzybka" na joysticku, przepustnicy, ew. sterów kierunku, którymi dysponują niektóre zestawy zaawansowanych kontrolerów.

• Ikona samolotu na kratkach; ustawienia samolotu
Ten zestaw opcji umożliwia zmianę warunków lotu i powiązanych z nim zachowań samolotu (model lotu) i poprzez to ingerować w realizm i stopień trudności gry. Opcje ustawień samolotu ułożone są następująco:

- Torque effect (efekt obrotowy): Aktywacja opcji sprawi, że rotacja śmigła będzie miała wpływ na model lotu samolotu.

- Wind (wiatr): Aktywacja opcji sprawi, że wiatr będzie miał wpływ na model lotu samolotu.

- Gyroscopic effect (efekt żyroskopowy): Aktywacja opcji sprawi, że efekt żyroskopowy samolotów z silnikami obrotowymi będzie miał wpływ na model lotu samolotu. We wszystkich samolotach z silnikami obrotowymi efekt żyro-





skopowy jest zgodny z ruchem wskazówek zegara (z perspektywy fotela pilota).

- Slipstream effect (efekt strumienia powietrza): Aktywacja opcji sprawi, że strumień powietrza zakłócony przez śmigło będzie wpływać na powierzchnie nośne samolotu.

- Co-ordinated rudder (zintegrowany z wolantem orczyk): Aktywacja opcji sprawi, że orczyk odpowiedzialny za stery kierunku będzie "współdziałać" z wolantem (joystickiem), co sprawi, że kontrolowanie lotu stanie się prostsze. Dezaktywuj ją, jeśli twój zestaw emuluje orczyk, lub jeśli życzysz sobie większej dawki realizmu.

- Spinnig (korkociąg): Dezaktywacja opcji zredukuje szansę wejścia źle prowadzonego samolotu w korkociąg.

- Power boost (zwiększenie mocy): Aktywacja opcji sprawi, że silnik samolotu stanie się znacznie wrażliwszy i mocniejszy, co spowoduje, że kontrolowanie lotu stanie się prostsze.

- Ground collisions (kolizje z ziemią i obiektami naziemnymi): Aktywacja opcji sprawi, że kolizje z ziemią i obiektami naziemnymi będą uszkadzać, a nawet całkowicie niszczyć twój samolot.

• Ikona dwóch samolotów; Opcje trudności
Następujące opcje wpływają bezpośrednio na stopień trudności gry w Flying Corps.

- Limited Arms (ograniczona amunicja): Aktywacja opcji sprawi, że będziesz dysponować blisko 500 pociskami. W przeciwnym wypadku twoje zasoby amunicji będą nieograniczone.

- Vulnerability (podatność na trafienia): Aktywacja opcji sprawi, że twój samolot stanie się podatny na trafienia.

- Spinning Compass (wirujący kompas): Aktywacja opcji sprawi, że kompas pokładowy będzie zachowywać się bardziej prawdopodobnie podczas gwałtownych zawrotów samolotu - będzie wirować i wskazywać kierunek magnetyczny wyłącznie wtedy, gdy samolot wróci do równowagi w poziomym locie.

- Decelerate Trigger (tryb zwolnienia czasu): Efekt wyboru jednego z trybów przejawia się wyłącznie po uaktywnieniu przyśpieszenia czasu - klawiszem TAB - w trakcie lotu. Kiedy dźwignia wskazuje tryb "combat" (walki) czas z przyspieszonego w rzeczywisty będzie zmieniany wyłącznie w przypadku bezpośredniego zagrożenia, np. wtedy, gdy wrogi samolot zacznie w ciebie strzelać. Ponadto przeciwnicy będą znacznie bardziej agresywni i nie będą starali się uciekać. Używaj tego ustawienia, gdy życzysz sobie szybkiej akcji i bezpardonowej walki. Jeśli jednak dźwignia wskazuje tryb "tactical" (taktyczny), czas rzeczywisty przywracany będzie wcześniej: już w momencie spostrzeżenia wroga. Dzięki temu ofiarowany zostaje ci czas, by zaatakować przeciwnika na poziomie taktycznym walki powietrznej: m.in. umożliwiając uzyskanie przewagi wysokości lub wykonania kilku manewrów zapewniających przewagę taktyczną. Ponadto w tym trybie wrogie samoloty zachowywać będą większą ostrożność i działać bardziej wiarygodnie, nawet zawracać i uciekać! Używaj tego ustawienia, gdy życzysz sobie zwiększenia realizmu.

- Padlock (kłódka): Opcja odpowiada za zablokowanie ruchu "głowy" (wewnątrz kokpitu) lub kąta patrzenia (jeśli używasz widoku z zewnątrz). Gra obsługuje dwa typy blokady: "Only when visible" (tylko gdy widoczny) - wrogi samolot musi być widoczny zanim uaktywniona zostanie blokada - opcja realistyczna; "In visible range" (w zasięgu wzroku) - będziesz w stanie "zablokować" spojrzenie w kierunku wrogiego samolotu gdy znajdzie się on w zasięgu wzroku - nie jest wymagane uprzednie "patrzenie" na wrogi samolot.

- Bomb Weight (ciężar bomb): Aktywacja opcji sprawi, że ciężar i opór stawiane przez bomby będzie miały wpływ na model lotu samolotu.



- Blackouts (mroczki): Aktywacja opcji sprawi, że pilotowi - na skutek odpływu krwi z głowy przy dużych przeciążeniach dodatnich "g" - ciemnieć będzie w oczach.

- Whiteouts (oślepienia): Aktywacja opcji sprawi, że pilot patrzący w stronę słońca zostanie czasowo oślepiony.

- Auto Pilot Skill (poziom autopilota): Funkcja odpowiada za poziom AI (sztucznej inteligencji) komputerowych przeciwników i poprzez to determinuje poziom "wyszkolenia" wrogich pilotów. Dostępne ustawienia to novice (początkujący), regular (średni), ace (as). Oczywiście w grze każdy z pilotów może reprezentować inny poziom wyszkolenia, jednak poprzez wybranie poziomu np. "novice", "przesuniesz" średnią inteligencji napotykanych przeciwników w dół. Podobnie - wybór "ace" sprawi, że średnia wrogich pilotów będzie odpowiednio stosunkowo wysoka.

- Target size (rozmiar celu): Opcja odpowiada za celność twoich karabinów. Możliwe są ustawienia na small (mały), regular (średni) i large (duży). Ogólna zasada brzmi: im mniejszy cel, tym prawdopodobniej.

• Ikona klucza wiolinowego; Ustawienia audio
Te opcje umożliwiają dostosowanie efektów dźwiękowych gry do upodobań i możliwości karty audio:

- SFX: Umożliwia zmianę głośności występujących w grze efektów dźwiękowych typu dźwięk strzałów karabinów maszynowych i eksplozji.

- Engine (silnik): Umożliwia zmianę głośności odgłosu pracy silnika. Poziom tego odgłosu zależny jest również od ustawień ogólnych efektów dźwiękowych (SFX).

- Film: Umożliwia zmianę głośności dźwięków w sekwencjach animowanych.

- Musical note (nuta): Umożliwia zmianę głośności występującej w grze muzyki.

• Ikona przestrzennego prostokąta; Ustawienia video - grafiki
Ustawienia parametrów grafiki determinują zachowanie się twojego sprzętu w trakcie gry. Najważniejszym czynnikiem wpływającym na wydajność sprzętu jest rozdzielczość. Na najwyższą dostępną rozdzielczość powinni zdecydować się jedynie szczęśliwcy dysponujący szybkim sprzętem. W większości wypadków jednak niezbędne stanie się szukanie kompromisu między ilością detali a liczbą fps-ów (ramek na sekundę), równoważną płynności gry.

W grze Flying Corps możliwe jest ustawienie preferencji i opcji odpowiadających za poziom trudności gry w szerokim wachlarzu możliwości. Dlatego też gracz nie powinien obawiać się eksperymentowania z ustawieniami, by stworzyć "swe własne", najlepiej dopasowane do jego stylu gry Flying Corps. Jak jednak dopasować większość opcji do osobistych upodobań? Po "wejściu" w część symulacyjną gry (3D) znajdziesz się wewnątrz kokpitu. Wciśnij "TAB" i samolot będzie lecieć w czasie przyśpieszonym wzdłuż określonego kursu patrolu. Kiedy wrogi samolot zbliży się do ciebie, przywrócony zostanie automatycznie czas rzeczywisty. Wciśnij klawisz "I", by wyświetlić pełny tekst pomocy w górnej części ekranu. Przełącz perspektywę na widok z zewnątrz ("F6") i "zalokuj" najbliższy samolot nieprzyjaciela ("F1"). Ekran przesunie się w taki sposób, by "zalokowany" samolot znalazł się w jego centrum. Manewruj swoim samolotem, tak by znalazł się dokładnie na kursie prowadzącym do nieprzyjaciela (tzn. od ciebie). Nos twojego samolotu powinien wskazywać samolot przeciwnika. Przełącz na widok z kokpitu ("F7"). Zauważ, że zmiana perspektywy nie wpływa na status zablokowania widoku celu. Jeśli nie jesteś w stanie utrzymać przeciwnika w polu widzenia, powróć do widoku z zewnątrz. Lataj dopóki nie znajdziesz się na ogonie przeciwnika i nie zestrzelisz go. Jeśli wciąż miałeś problemy, zmień niektóre opcje spośród Preference: przykładowo ustaw Target Size (rozmiar celu) na "large", a Auto Pilot Skill na "novice".
Dla zwiększenia realizmu gry upewnij się, że aktywne są wszystkie opcje Preference z wyjątkiem Power Boost (zwiększenie mocy) i Co-ordinated Rudder (zintegrowa-

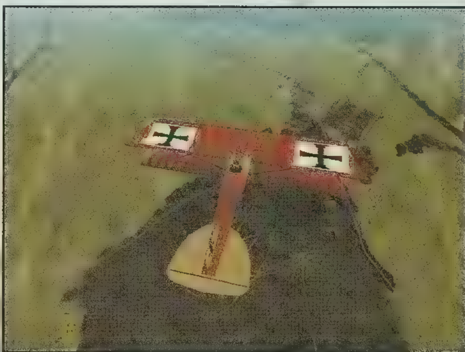


ny w drążkiem orczyk). Zmień ustawienie "deceleracji" czasu na "tactical" (zasięgu taktycznego). To sprawi, że czas rzeczywisty zostanie przywrócony wcześniej - zanim wrogi samolot znajdzie się w zasięgu wzroku. To zaś z kolei umożliwi "podejście" wroga i manewrowanie w sposób dający przewagę przeprowadzanego ataku. Ustaw opcję wzbudzenia widoku zablokowanego na "only when target visible". Od teraz komputer będzie w stanie śledzić tylko cel, który już pojawił się na ekranie. To odpowiada rzeczywistości, gdyż doświadczeni piloci zawsze zwracali uwagę na wcześniej napotkane samoloty i starali się "mieć je na widoku".

Aby móc zagrać najbardziej prawdopodobnie, przeczytaj "brief" (odprawę) misji i udaj się do ekranu mapy. Rozmieść na mapie wskaźniki waypointów (drogowskazów). Lecąc nie wykorzystuj funkcji kompresji czasu, lecz staraj się nawigować wzdłuż toru patrolu wykorzystując mapę i wypatrując znaczących obiektów naziemnych upewniających cię co do tego, że wciąż znajdujesz się na kursie. Pozostawaj przez cały czas w kokpicie używając klawiszy numerycznych do rozglądania się wokół siebie. Stale obserwuj niebo i kiedy tylko uda ci się wypatrzyć przeciwnika, postaraj się podejść go w sposób dający najwięcej szans na efektywny, niespodziewany atak. Korzystaj z funkcji "widoku zablokowanego" tylko w momencie napotkania wroga. Rozpoczynając walkę powinieneś zabiegać o element zaskoczenia, gdyż walka prowadzona z widokiem z kokpitu wymaga znacznych umiejętności. Korzystający z joysticków powinni uwzględnić fakt, że joy z czterema i więcej przyciskami może emulować ważną funkcję zmieniania perspektywy, a "grzybek" może być wykorzystywany do zmieniania kąta patrzenia.

3. CAMPAIGNS; Kampanie

W grze Flying Corps dostępne są cztery kampanie:
FLYING CIRCUS; Latający cyrk
W tej kampanii "przejmujesz" postać Lothara von Richthofen. W dniu pierwszego maja 1917 roku Manfred, "twój" wspaniały brat "uziemił się", awansując ciebie zarazem na stanowisku dowodzącego słynnej Jasta 11. Uziemił się z 52 zestrzeleniami na koncie. Ty sam masz 16 zwycięstw, a twoim celem jest przebicie dorobku Manfreda zanim powróci on do służby w czerwcu. Aby dokonać tego, będziesz musiał nie tylko zestrzeliwać wrogie samoloty ,lecz również skutecznie dowodzić eskadrą, pilnować, by morale pozostawało wysokie i by piloci z rozbitych eskadr zechcieli latać z tobą. Będziesz musiał stawić czoła wielu typowym misjom "myśliwskim" i powstrzymać anty-richthofenowskie zapędy słynnej brytyjskiej eskadry 56 (56 British Squadron), która dopiero co przybyła na front. Generalnie jest to dobra kampania by wyuczyć się podstaw sztuki zarządzania zasobami eskadry i nią samą oraz doszlifować swoje umiejętności bojowe.



Twoim samolotem jest Albatros DIII, przewyższający możliwościami większość samolotów, które będziesz atakować. Jeśli tego sobie życzysz, możesz zmienić nieco historię i w miejsce Albatrosa wybrać Fokkera Trzypłata (Fokker Dreidecker).

THE BATTLE OF CAMBRAI; Bitwa o Cambrai

W tej kampanii przyjmiesz rolę niemieckiego pilota stacjonującego na wysuniętym lotnisku pod Flesquieres. Brytyjczycy przepuścili właśnie niespodziewany atak, którego awangardę stanowi duża grupa czołgów. W momencie rozpoczęcia kampanii zbliżają się one do twojego lotniska. Twoim pierwszym zadaniem jest poderwać w powietrze twojego Fokkera Trzypłata i powstrzymywać natarcie Brytyjczyków do czasu gdy personel naziemny wycofa się bezpiecznie do bazy na tyłach w Proville. Aby odnieść zwycięstwo w tej kampanii, będziesz musiał powstrzymać czołgi i zatrzymać Brytyjczyków docierających do Cambrai. Czołgi mogą być niszczone za pomocą bomb bądź pociskami wystrzeliwanymi przez artylerię polową. Będziesz zmuszony zarazem atakować nacierające siły brytyjskie i zarazem chronić własne siły lądowe przed atakami wrogich samolotów i ostrzałem wrogiej artylerii. Ogólnie jest to dobra kampania, by uczyć się planować na mapie, skutecznie atakować cele naziemne i starać się wyrządzać jak największe szkody jak najmniejszym kosztem ustalając priorytety działań wobec generalnego zagrożenia. Dla przykładu: jeśli zdarzy się, że czołgi zbliżą się do Cambrai, to oczywiste jest, że rozprawienie się z nimi stanie się chwilowo kwestią najważniejszą. Jeśli niemiecka artyleria znajdować się będzie pod obstrzałem, niezbędne będzie jej wsparcie w walce przeciw brytyjskim samolotom i artylerii. Ataki na punkty zaopatrzeniowe Brytyjczyków opóźnią ich natarcie, a atak na wrogie lotnisko powinien zostać przedsięwzięty, aby zmniejszyć zagrożenie powietrzne. Historia, jaką oddaje ta kampania została nieznacznie zmodyfikowana, aby umożliwić szerszy udział operacji powietrznych. Stan aury jest lepszy niż był wówczas - aktualnie rozgrywaną bitwę wówczas przykrywała mgła - a twoja Jasta wyposażona została w Trzypłaty. W historycznej rzeczywistości samolot ten został czasowo uziemiony po serii fatalnych wypadków.



SPRING OFFENSIVE; Ofensywa wiosenna

W tej kampanii jesteś Brytyjczykiem - nowym pilotem, który przybył do eskadry 54 w lutym 1918, na krótko przed ogromną naziemną ofensywą, jaką przeprowadzili Niemcy w marcu. Wówczas to Niemcy próbowali rozstrzygnąć wojnę na swoją korzyść, słusznie obawiając się wzmocnienia Francji przez siły Amerykanów. Będziesz musiał szybko potwierdzić swe umiejętności, a twym celem będzie dopomóc w zatrzymaniu natarcia Niemców i dosłużenia się dowództwa nad własną eskadrą. Początkowo weźmiesz udział w misjach treningowych, a następnie prostszych misjach bojowych nad frontem w rodzaju zestrzeliwania balonów obserwacyjnych. Kiedy rozpocznie się ofensywa niemiecka, będziesz wypełniać szeroki wachlarz typów misji bliskiego wsparcia powietrznego. Celem kampanii jest takie osłabienie sił niemieckich, by przeprowadzając swój ostatni atak na Amiens, nie mogli przełamać obrony brytyjskiej. Podczas tego ataku będziesz świadkiem pierwszej w historii bitwy prowadzonej przez czołgi przeciw czołgom. Kampania oferuje znaczne zróżnicowanie misji. Pierwsze z nich będziesz wylatywać w SE5a; z biegiem czasu zostanie przydzielony ci Sopwith Camel. Kiedy zostaniesz mianowany dowódcą eskadry, sam będziesz mógł wybrać typ samolotu.

HAT IN THE RING; Cylinder w pierścieniu

W tej kampanii wcielisz się w postać Eddie'go Rickenbackera. Twoim celem jest wyrównać lub przewyższyć jego dorobek punktowy 26 zwycięstw i zostać dowódcą 94-tej eskadry, zwanej (od swego logo) - "Cylinder w pierścieniu". Rickenbacker zakończył wojnę jako amerykański "as asów" i odznaczony został Congressional Medal of Honor. W tej kampanii armia niemiecka wycofuje się przed nacierającymi wojskami Sprzymierzonych, lecz Niemiecka Służba Powietrzna wciąż pozostaje wymagającym przeciwnikiem - głównie od czasu gdy niekompletne eskadry zostały zjednoczone w Jagdgeschwaders ("Myśliwych") i wyposażone w Fokkery DVII, prawdopodobnie najlepszy w ogóle samolot myśliwski wojny. Dostępne są również Nieuport 28 oraz Spad XIII.

WZIĘCIE UDZIAŁU W KAMPANII

Aby rozpocząć kampanię, wybierz opcję "Campaigne" na ekranie opcji. Klikaj na dużych strzałkach zmieniając aktywną kampanię. Kiedy wybierzesz kampanię, w ramach której zamierzasz latać, potwierdź swój wybór poprzez wciśnięcie ikony Medalu.

Ekran wprowadzający do kampanii
Ten ekran zapoznaje cię z ogólnym wyglądem i założeniami kampanii za pośrednictwem tablicy. Po prawej stronie ekranu znajduje się rząd ikon, które mogą zostać wybrane:

- Celownik: Możliwość zapoznania się z celami kampanii.
- 1st: Briefing (odprawa) pierwszej misji.
- Ołówek i lista meldunkowa: Opcja "wpisania się" na listę kampanii.
- Medal: Rozpoczęcie kampanii.
- Strzałka i krzyż: Powrót do poprzedniego ekranu menu.

Wybór medalu wystartuje animowaną sekwencję. Kiedy zakończy się ona, znajdziesz się w kokpicie samolotu wypełniając pierwszą misję kampanii. Sekwencja animowana może zostać przerwana w każdej chwili poprzez naciśnięcie "SPACE" (spacji). Pod koniec misji stanowiącej część kampanii otrzymasz raport opisujący to, co wydarzyło się w jej trakcie. Wybierz znak potwierdzenia ("ptaszka") by kontynuować kampanię. To zaprowadzi cię do głównego ekranu menu kampanii.

Ekran główny kampanii

Ten ekran pomaga ci w podjęciu decyzji co do dalszego przebiegu kampanii poprzez umożliwienie wyboru misji, zmiany formacji eskadry, zapoznania się z nowinami, wyzwaniami czy mapami misji. Po prawej stronie w górnej części ekranu znajdują się następujące ikony:

- Medal: Wybierz tę ikonę, aby rozpocząć wybraną misję. Znajdziesz się w kokpicie samolotu. Pod koniec misji stanowiącej część kampanii otrzymasz raport opisujący to, co wydarzyło się w jej trakcie.

- Wybór misji: Metoda wyboru misji jest różna w każdej z kampanii. W kampanii Flying Circus strzałki Prawo/Lewo zmieniają obszar patrolu: Arras, Cambrai i Douai. Patrole nad Douai znajdują się po przyjaznej stronie frontu i dlatego są najprostsze. Obszar Cambrai dla odmiany jest najtrudniejszym odcinkiem frontu do patrolowania, gdyż ten sam rejon "odwiedzają" piloci z 56 eskadry brytyjskiej. W kampanii Hat in the Ring początkowo nie będziesz miał okazji wyboru misji. Dopiero po objęciu dowództwa nad eskadrą będziesz mógł wybrać profil misji, jaką zamierzasz wykonać: atak na balony obserwacyjne, eskorta, patrol lub wolny lot. W kampanii Spring Offensive misje zostaną ci przydzielone. Kampania The Battle of Cambrai wymaga od ciebie zaplanowania misji poprzez umieszczenie na mapie waypointów.

- Tarcza: Wybór ikony tarczy przeniesie cię do ekranu informacji o eskadrze i ekranu ustawień. Ekran informacji o eskadrze to miejsce gdzie decydujesz o detalach twojej misji. Pozwala upewnić się, że twoja eskadra w czasie lotu przybierze pasującą do profilu misji formację, że odpowiedni piloci zostali przeznaczeni do niej i że zostały wydane im właściwe rozkazy. Stąd możesz również przenieść się do Paintshop (lakierni), gdzie będziesz mógł nakazać zmienić barwy i dodać znaki do samolotów - zarówno do tego, którym latasz, jak i do tych, którymi dowodzisz.
- News: Wybór tej ikony wyświetli nowinki o wydarzeniach, jakie miały miejsce w rejonie, w którym stacjonujesz. Mogą dać ważne informacje o lokalnej aktywności przeciwnika.

- Map: Wybór ikony mapy ukaże mapę obszaru, w którym stacjonujesz. Używaj jej by uzyskać dodatkowe informacje na temat toru patrolu, celów naziemnych i ewentualnej obecności balonów. W kampanii The Battle of Cambrai będziesz wykorzystywał mapę przy planowaniu misji.



- Dysk: Wybór ikony dysku umożliwi ci zapisanie stanu gry na określonym napędzie i w określonym katalogu.

- Strzałka/Krzyż: Wybór ikony strzałki/krzyża pozwoli ci opuścić bieżącą kampanię.
Wybór ikony tak tarczy, jak mapy sprawi, że wyświetlone



zostaną kolejne ekrany umożliwiające ci skonfigurowanie setupu eskadry lub zaplanowanie kampanii przy użyciu mapy misji. Te "głębsze" ekrany menu są omówione bardziej szczegółowo:

Ekran eskadry

Ten ekran menu jest dostępny po wybraniu ikony tarczy na ekranie głównym kampanii. W jego prawym górnym narożniku znajduje się grupa ikon:

- Medal: Wybór tej ikony rozpocznie natychmiast misję.

- Komputer: Wybór tej ikony umożliwi zmianę poziomu trudności oraz skonfigurowanie dźwięku i kontrolerów.

- Joystick: Wybór tej ikony pozwala na skonfigurowanie joysticka.

- Kubeł farby: Wybór tej ikony zaprowadzi cię do Paintshop (lakierni), gdzie będziesz móc nakazać zmienić barwy i dodać znaki do samolotu, którym latasz, lub maszyn, którymi dowodzisz.

- Tarcza: Aktywacja tej ikony przeniesie cię do ekranu informacji o eskadrze, co umożliwi ci przyporządkować eskadrze odpowiednią formację oraz wybrać personel. Pozwoli ci to również dobrać samoloty i pilotów do aktualnej misji, ustalić odpowiednią formację i zapoznać pilotów z instrukcjami.

- Dysk: Wybierz tę ikonę, by zapisać stan gry.

- Strzałka: Przywraca ekran główny kampanii.

Wybór ikony tarczy prowadzi do ekranu informacyjnego eskadry:

Ekran informacyjny eskadry

W prawym górnym narożniku ekranu informacyjnego eskadry znajduje się kilka aktywowalnych ikon:

- Strzałka w prawo/lewo: Wykorzystuj strzałki, by zmieniać możliwe do wykorzystania w aktualnej misji formacje eskadry. Typy formacji są reprezentowane przez układy samolotów (skrzydeł eskadry) w głównej części ekranu; dla każdego skrzydła w eskadrze w osobnym oknie. Wybieraj ikonę tarczy gdy życzysz sobie zmienić liczbę samolotów lub pilotów w skrzydle biorących udział w misji. Możesz zmieniać formację każdego skrzydła przedstawionego w osobnym oknie klikając na strzałkach w prawo/lewo.

- Tarcza: Wybranie tej ikony zabierze cię do ekranu przyporządkowania do lotu, który umożliwia wybór pilotów do bieżącej misji i wydawanie nowym pilotom rozkazów.

- Strzałka z krzyżem: Wybierz tę ikonę, by powrócić do poprzedniego ekranu menu bez zaakceptowania sporządzonych modyfikacji składu i charakteru eskadry.

- Strzałka: Wybierz tę ikonę, by potwierdzić przeprowadzone przez ciebie modyfikacje układu i profilu eskadry, a następnie powrócić do poprzedniego ekranu menu. Rozkazy dla każdego skrzydła eskadry wyświetlone są na kratce u dołu ekranu. Rozkazy mogą być zmieniane poprzez kliknięcie na nich. Na skutek tego wyświetlona zostanie tablica i nowe rozkazy będą mogły zostać wybrane.

SQUADRON PLANNING AND PILOT ASSIGNMENT SCREEN; Ekran rozplanowania eskadry i przyporządkowania pilotów

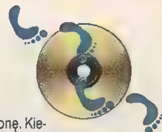
Na tym ekranie możesz widzieć pilotów twojej eskadry i ich aktualne przyporządkowania. Piloci mogą być przyporządkowani do skrzydła A, B lub C, lub pozostawieni w rezerwie. Nowi piloci będą zjawiać się w trakcie kampanii i ich "jakość" będzie wpływać na morale całej eskadry. Im zaś wyższe morale, tym lepiej wyszkoleni piloci przybywać będą do eskadry. Na ekranie istnieje wiele aktywowalnych obszarów:

- Pola pilotów: Każde nazwisko zajmuje jedną pozycję w jednym z czterech okien skrzydeł. Możesz przemieszczać pilotów w obrębie skrzydła, pomiędzy skrzydłami, a także do i z rezerwy. Wybierz pilota, którego chcesz "przesunąć", a następnie wybierz miejsce, w którym zamierzasz go umieścić. Jeśli pole to zajęte jest przez innego pilota, zamienią się oni miejscami.

- Wybór skrzydła: Wybierz lub anuluj wybór całego skrzydła poprzez kliknięcie na "ptaszku z krzyżem" w lewym narożniku okna skrzydła. To zdeterminuje fakt, czy dane skrzydło weźmie udział w kolejnej misji.

- Wybór pilota: Wybierz lub anuluj wybór pilota poprzez kliknięcie na kolumnie po lewej stronie jego pola. Jeśli pilot jest wybrany, jego oznaczony numerem samolot pojawia się w oknie formacji skrzydła w centrum ekranu.

- Strzałki skrzydła: Wybierz lewą/prawą strzałkę w każdym oknie skrzydła by uzyskać dostęp do nazwiska, poziomu wyszkolenia, pozycji i rozkazów każdego pilota w skrzydle. Kliknij na lewej strzałce ponownie by uzyskać dostęp do informacji o morale pilota, jego charakterze, wyszkoleniu i obecnej ilości strąceń. Kliknij raz jeszcze by otrzymać szczegółowe informacje na temat pozycji pilota w aktualnej formacji. Tu jesteś w stanie dać mu wytyczne dotyczące odległości od prowadzącego, jaką ma zachowywać, wartość kąta od prowadzącego oraz wymaganą różnicę wysokości. Wreszcie kliknij po raz trzeci by wyświetlić aktualne rozkazy wydane pilotowi w aktualnej formacji.





- Strzałki formacji: Wybierz lewą/prawą strzałkę w małym oknie formacji każdego skrzydła by zmieniać dostępne formacje lotu.

- "Ptaszek": Kliknij na tej ikonie kiedy zakończyłeś rozplanowywanie układu eskadry. Istotne jest byś rozplanowywał tak układ całej eskadry, jak i zachowania poszczególnych pilotów właściwie, gdyż nieprawidłowe planowanie prowadzi do zwiększenia strat i wywierać będzie zgubny wpływ na morale pilotów twojej eskadry. Zwykle niewłaściwe jest umieszczanie niedoświadczonego pilota z tyłu bądź na wysuniętej pozycji, gdyż taka pozycja naraża go na dodatkowe niebezpieczeństwo. Z drugiej jednak strony możesz chcieć mieć najbardziej doświadczonych pilotów obok siebie. Zawsze upewniaj się, że właściwie pojąłeś cele misji, jako że to będzie miało niebagatelny wpływ na współczynnik trudności misji i zarazem wymaganej do pozytywnego zaliczenia jej siły eskadry.

Paintshop Screen; Ekran lakierni

Wybierz ikonę kubła farby by odwiedzić lakiernię. Tak jak sama nazwa sugeruje, jest to miejsce, w którym będziesz mógł "udekorować" swój samolot swojej eskadry. Podstawę jednak stanowi to, by przyjazne samoloty i ich piloci byli wciąż łatwo rozpoznawalni. W czasach bez radia najprostszym sposobem by to osiągnąć było nadawanie każdemu pilotowi samolotu niepowtarzalnego znakowania. W prawym górnym narożniku ekranu rozmieszczono kilka aktywnych ikon:

- Tarcza: Wybór ikony tarczy sprawi, że wszystkie samoloty w aktualnie wybranym skrzydle bądź eskadrze zostaną przemalowane na kolory dowodzącego. Ta ikona jest nieaktywna, jeśli wybrany pilot nie jest prowadzącym skrzydła lub dowódcą eskadry.

- Strzałki skrzydła: Używaj strzałek naprzeciw nazwy skrzydła by przeskakiwać pomiędzy skrzydłami.

- Strzałki pilota: Używaj strzałek by zmieniać pojedynczych pilotów w obrębie wybranego skrzydła.

- Strzałki, + i - w okręgach: Wykorzystuj te ikony by obracać oraz zbliżać i oddalać obraz wybranego do modyfikacji samolotu.

- Samolot nad podwójną strzałką: Używaj tej ikony by zmieniać typ samolotu w lakierni.

- "Ptaszek": Kliknij na tej ikonie by zatwierdzić wcześniej wydane rozkazy dotyczące lakierowania.

W dolnej prawej części ekranu, pod opisanymi powyżej ikonami znajdują się inne aktywowalne ikony, które reprezentują dodatkowe opcje lakierowania, a które mogą być zmieniane poprzez klikanie na strzałkach góra/dół umieszczonych obok nich:

- Samolot: Wybierz jeden z ośmiu ogólnych wzorców malowania całego samolotu.

- Górny płat skrzydła: Wybierz wzorzec i kolor malowania górnego skrzydła.

- Stateczniki kierunkowe i osłona silnika: Wybierz wzorzec malowania dla osłon lub statecznika kierunkowego w samolotach z silnikiem stacjonarnym.

- Dolny płat skrzydła: Wybierz wzorzec i kolor malowania dolnego skrzydła.

- Kadłub samolotu: Wybierz wzorzec i kolor malowania kadłuba samolotu.

- Stery wysokości: Wybierz wzorzec i kolor malowania sterów wysokości.

- Znak głowy/orła: Wybierz indywidualne znakowanie do umieszczenia na kadłubie.

THE MAP SCREEN; Ekran mapy

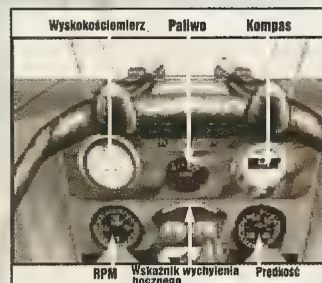
Ekran mapy jest dostępny z poziomu głównego ekranu kampanii i wyświetla waypoints i kurs twojego zaplanowanego lotu. Zaplanowana trasa lotu jest przestawiona jako linia łącząca punkty nawigacyjne (waypoints). Każdy ekran mapy wyświetla dodatkowo informacje o ważnych strategicznie alianckich i niemieckich jednostkach i infrastrukturze. Symbole, które znajdziesz na mapie wyglądają jak następujące:

Waypoint	1
Lotnisko niemieckie	
Lotnisko alianckie	
Artyleria polowa	
Znaczące mosty	
Aktywne balony obserwacyjne	
Baza czołgów	
Konwój czołgów	
Baza zaopatrzeniowa	
Centrum dowodzenia	

Każdy z tych symboli będzie zaczynać jarzyć się, gdy znajdzie się nad nim wskaźnik. Jeśli symbol znajduje się w kwadracie, oznacza to, że jest to jednostka niemiecka, jeśli w okręgu - aliancka. Wybór dowolnego spośród nich otworzy okno informacyjne, oferujące bliższe dane o jednostce oraz jej pozycję na mapie. Ekran mapy jest przydatny zwlaszcza w kampanii The Battle of Cambrai, gdzie musi być wykorzystywana do wyznaczania toru patrolu poprzez klikanie na waypointach i przesuwaniu ich na mapie do pożądanej pozycji. Możesz umieszczać ikony waypointów bezpośrednio na innych ikonach na mapie. W takim przypadku akcja przypisana waypointowi zmieni się z "patrol" na "attack", a twoja Jasta będzie atakować jednostkę reprezentowaną przez nakrytą ikonę. Kiedy waypointy ataku zostaną już określone, możliwe jest w trakcie lotu, poprzez wciśnięcie F3 "zalokowanie" spojrzenia na cel. Zauważ, że w tej kampanii, zgodnie z jej profilem, jesteś zmuszony atakować cele naziemne. Aby uzyskać dodatkowe dane o bieżącej kondycji jednostki naziemnej, wybierz ją za pomocą wskaźnika. W kampaniach Flying Circus, Spring Offensive i Hat in the Ring pozycje waypointów nie mogą być zmieniane. Wciąż jednak wybór waypointa będzie dawał szczegółowe informacje o tym miejscu. Klikaj na klawiszach na panelu w prawej górnej części mapy, by zdobyć dodatkowe dane o znaczących miejscach, takich jak aktywne balony obserwacyjne, czy lokalizacje lotnisk i mostów.

4. KOKPIT SAMOLOTU

Gracze szybko zorientują się, że nie wszystkie samoloty wyposażone zostały w cały zestaw przyrządów pokładowych. Aby uzyskać dodatkowe dane o statusie lotu twojego samolotu, wciśnij klawisz "I". Są trzy poziomy informacji, które można zamieniać wciskając odpowiednio tyle razy klawisz "I". Wciśnięcie go po raz czwarty usunie wszystkie informacje z ekranu. Pojedyncze wciśnięcie "I" wyświetli lampki ostrzegające przed przepadnięciem - "stall" (kiedy twojemu samolotowi grozi przepadnięcie, żadna z lampek nie jest zielona), aktualny pułap (wysokość ponad powierzchnią ziemi), aktualny kurs (kurs magnetyczny), ilość pozostałych pocisków do karabinów maszynowych, bomb oraz aktualny ciąg (lub wartości rpm - obrotów na minutę). Wciśnięcie "I" ponownie daje informacje taktyczne (dla przykładu: gdzie znajduje się twój cel). Wciśnięcie "I" po raz trzeci informuje o aktualnie używanym widoku.



LATANIE - KLAWIATURA I JOYSTICK - DODATEK A

1. KONTROLA LOTU

lotka w lewo - joystick w lewo lub lewa strzałka kursora
lotka w prawo - joystick w prawo lub prawa strzałka kursora
ster wysokości w przód (aby popchnąć nos samolotu w



dół) - joystick w przód albo górna strzałka kursora
ster wysokości w tył (aby podciągnąć nos samolotu w górę) - joystick w tył albo dolna strzałka kursora
czułość klawiatury - K
czułość klawiatury - SHIFT K

2. OBSŁUGA UZBROJENIA
strzał z karabinów - pierwszy przycisk joysticka lub klawisz SPACJA
zrzut bomb - ENTER na klawiaturze numerycznej

3. MOC/CIĄG
rpm 10% - 1
rpm 20% - 2
rpm 30% - 3
rpm 40% - 4
rpm 50% - 5
rpm 60% - 6
rpm 70% - 7
rpm 80% - 8
rpm 90% - 9
rpm 100% - 0
minimalne obroty silnika - < (przecinek)
duży skok obrotów w górę - SHIFT + (shift i plus, czyli znak równości =)
duży skok obrotów w dół - SHIFT - (shift i minus, czyli znak odstępu _)
mały skok obrotów w górę - + (plus)
mały skok obrotów w dół - - (minus)

4. WIDOKI
zalokowanie kolejnego najbliższego przeciwnika - F1
zalokowanie kolejnego najbliższego sprzymierzeńca - F2
zalokowanie kolejnego najbliższego celu naziemnego - F3
zalokowanie kolejnego waypointu - F4
zalokowanie podmiotu wiadomości - F5
wyłączenie zalokowania widoku - ESC
zalokowanie najbliższego przeciwnika - CTRL F1
zalokowanie najbliższego sprzymierzeńca - CTRL F2
zalokowanie najbliższego celu naziemnego - CTRL F3
zalokowanie kolejnego waypointu - CTRL F4
widok zewnętrzny - F6
widok z kokpitu - F7
niewidoczny kokpit - F8
podgląd widoku zza/podążającego za - F9
podgląd widoku z satelity - F10
podgląd trafienia - F11
odwrócenie kąta zalokowania - ALT F6
włączenie i wyłączenie podglądu zalokowania - ENTER
podgląd widoku zewnętrznego/wewnętrznego - BACKSPACE

5. KLAWISZE ROTACJI I ZOOMOWANIA WIDOKU
obracaj w dół - strzałka w dół na klawiaturze numerycznej
obracaj w górę - strzałka w górę na klawiaturze numerycznej
obracaj w lewo - strzałka w lewo na klawiaturze numerycznej
obracaj w prawo - strzałka w prawo na klawiaturze numerycznej
obracaj w dół i lewo - END na klawiaturze numerycznej
obracaj w dół i prawo - PG DN na klawiaturze numerycznej
obracaj w górę i lewo - HOME na klawiaturze numerycznej
obracaj w górę i prawo - PG UP na klawiaturze numerycznej
przytrzymanie SHIFT podczas wciskania klawiszy odpowiedzialnych za rotację widoku przyspiesza ruch
reset rotacji i zoomowania - 5 na klawiaturze numerycznej
zbliżenie widoku - + (plus) na klawiaturze numerycznej
oddalenie widoku - - (minus) na klawiaturze numerycznej

6. SYGNAŁY DLA INNYCH PILOTÓW
poinformowanie eskadry o rozpadzie szyku i nakaz ponownego jego sformowania - R
poinformowanie eskadry o rozpadzie szyku i nakaz powrotu do bazy - H

7. OBSŁUGA GRY
screenshot - PRINT SCREEN

Następujące funkcje są dostępne w czasie lotu:
wyjście - ALT X
wyświetlenie panelu informacyjnego (3 poziomy) - I
pauza - P
kompresja upływu czasu - TAB
zmiana poziomu szczegółów - CTRL D
skonfigurowanie joysticka - ALT J
menu ustawień - F12
mapa - M



Pamiętaj, że kiedy latasz z włączonymi korkociągami (spinning enabled), obsługa z klawiatury lotek, sterów wysokości i sterów kierunku nie jest polecana. Kiedy latasz bez orczyka, uaktywnij "co-ordinated rudder" (zintegrowany z drążkiem orczyk).

SŁOWNIK - DODATEK B
Kompresja upływu czasu - przyśpieszenie czasu w trakcie lotu pomiędzy waypointami.
Niewidoczny kokpit - usunięcie kokpitu z ekranu dające znacznie szerszy kąt i pole widzenia. W centrum ekranu zostaje wyświetlony zestaw krzyżyków wspomagających efektywne strzelanie.
Podgląd trafienia - przełączenie widoku na cel w momencie trafienia.
Zewnątrz - widok zza obiektu w kursie i osi poziomej samolotu.
Zalokowanie - "zablokowanie" widoku na wskazywanym obiekcie.
Zalokowanie kolejnego najbliższego - dokonywanie zmian podglądu kolejnych zalokowanych celów.
Zalokowanie podmiotu wiadomości - wykorzystanie tej funkcji zalokuje widok podmiotu ostatniej wiadomości wyświetlonej w górnej partii ekranu.
Odwrócenie kąta zalokowania - aktywuje widok z celu, który zalokowałeś (w twoim kierunku).
Widok satelitarny - widok obiektu znad samolotu.
Obiekt obserwowany pojawia się w samym środku ekranu.

ZAKOŃCZENIE LOTU
Możesz zakończyć lot poprzez lądowanie i zatrzymanie samolotu, wciśnięcie ALT X lub... pozwolenie, by cię zestrzelono.

• QUICK START
1. Zainstaluj i wystartuj grę.
2. Gra rozpocznie się sekwencją animowaną. Naciśnij dowolny klawisz by przejść do ekranu opcji (Options screen).
3. Podświetlaj opcje konfiguracji poprzez najeżdżanie na nie wskaźnikiem myszy i uaktywniaj je wciśnięciem lewego klawisza myszy lub przemieszczaj podświetlenie za pomocą klawiszy kursora i uaktywniaj je za pomocą klawisza ENTER. Wszystkie wybory we Flying Corps mogą być dokonane w ten sposób.
4. Aktualne ustawienia odpowiadają poziomowi początkujących, dlatego też aby skonfigurować swój pierwszy lot, będziesz wymagał jedynie określenia funkcji swojego joysticka. Wybierz ikonę "ptaszka", by zatwierdzić wybór i przywrócić ekran opcji.
5. Wybierz opcję "scramble", która pozwoli ci wziąć udział w pojedynczej misji.
6. W menu "scramble" najpierw wybierz Camela, a następnie - "First Flight". Pierwszy lot wymaga od ciebie zatoczenia koła nad lotniskiem. Zapoznaj się z dodatkiem A opisującym i wyjaśniającym wszystkie funkcje joysticka i klawiatury. Jeśli życzysz sobie zatrzymać na moment akcję gry, wciśnij "P", by włączyć pauzę. Aby uzyskać dodatkowe informacje dotyczące lotu wciskaj "I".
7. Używaj joysticka do kontrolowania wychyleń pionowych i poziomych samolotu (kąta natarcia i kursu) w czasie lotu. Pociągając joystick ku sobie (w tył) sprawisz, że nos samolotu uniesie się i samolot zacznie zyskiwać wysokość (wspinać się). Pchnięcie joysticka od siebie (w przód) sprawi, że nos pochyli się i samolot zacznie nurkować. Poruszanie joysticka na lewo i prawo będzie przechylać samolot w tych kierunkach. Aby łagodnie zawrócić, przechyl samolot i delikatnie pociągnij drążek ku sobie. Ekstremalne bądź bardzo gwałtowne ruchy drążka mogą sprawić, że samolot zacznie przepadać. Używaj klawiszy numerycznych, by kontrolować ciąg (moc) silnika (1-minimum; 0 - maksimum).
8. Kiedy zaznajomisz się już z lataniem samolotem, wybierz drugą misję "scramble" - "Follow the Leader". W tym zadaniu będziesz naśladować prowadzącego w całej serii manewrów. Kiedy zapoznasz się już z bardziej skomplikowanymi manewrami, przejdź do misji zawierających elementy walki.
9. Kiedy zechcesz zmierzyć się z bardziej realnym niebezpieczeństwem, długoterminową taktyką i walką, weź udział w kampanii. Aby to zrobić, wybierz "campaign" w głównym menu opcji, a następnie wykorzystuj strzałki w lewo/prawo, by zmieniać dostępne kampanie. Kliknij na dużej ikonie medalu, kiedy zdecydujesz, w ramach której z nich zamierzasz grać.
Cztery dostępne kampanie to:
FLYING CIRCUS - Jesteś Lotharem von Richthofen i musisz przewyższyć dorobek punktowy twojego brata w czasie gdy on jest uziemiony. Wypróbuj tę kampanię jako pierwszą.
TANK BATTLE - Dowodzisz niemiecką Jastą i próbujesz powstrzymać pancerne natarcie Brytyjczyków zanim twoje ostatnie siły nie zdążą się wycofać.
SPRING OFFENSIVE - Latasz w czasie, gdy Niemcy przeprowadzają ostatnią próbę rozstrzygnięcia losów wojny na swoją korzyść.
HAT IN THE RING - Próbujesz dorównać Rickenbackerowi i zostać amerykańskim Asem Asów.
10. Wreszcie, zanim wystartujesz, przyswój sobie następujące "Złote Zasady":

-1) Każdy atak musi być przeprowadzany z determinacją i tylko w jednym celu - zniszczenia przeciwnika.

- 2) Zaskoczenie musi być wykorzystywane kiedykolwiek tylko jest osiągalne.

- 3) Jeśli dasz zaskoczyć się w niesprzyjającej pozycji lub zostaniesz postawiony przed liczniejszym wrogiem, nie możesz pozwolić sobie - pod żadnym pozorem - na luksus prostego nurkowania w kierunku przeciwnym niż przeciwnik. Uczynienie tego równoważne jest samobójstwu, gdyż lecący w ten sposób samolot jest celem niemal stacjonarnym. Ponadto w trakcie nurkowania tracona jest przewaga wynikająca z wysokości, a inicjatywa oddana wrogiemu pilotowi.

-4) Wysokość zwykle zapewnia przewagę.

Instrukcje Royal Air Force

Lt. JG John "Veasel" Doe



PORADNIKI

Carmageddon 2

Niby najzwyklejsze w świecie wyścigi samochodowe, tyle tylko, że ze względu na liczbę pędzących pod koła biednego gracza przechodniów zmieniają się one w ciężką walkę o przetrwanie - tym trudniejszą, że i pozostali kierowcy do kulturalnych użytkowników dróg nie należą.

Pył

Polska odpowiedź na zalew rynku tytułami FPP. Niby fakt, że graficznie ustępuje Unrealowi, nie dorobił się wyznawców mogących się równać z Qwakowcami, ale jeśli ktoś lubi prawdziwe wyzwania, liczenie się z każdym nabojem i każdym przeciwnikiem - powinien być zadowolony.

Fallout 2

Jeden z pretendentów do tytułu „RPG roku" i choć w ostatecznym starciu musiał on uznać wyższość jednego ze swych przeciwników to i tak przygody na zmienionych w pustynie połaciach Ameryki Północnej mają rzesze zwolenników.

Tunguska

Wiele zagadek z jeszcze większą liczbą starających się jak najbardziej przeszkadzać przeciwników to w tej gierce chleb powszedni. Jeśli kogoś rajcował Dark Earth, to wie już o co chodzi - statyczna kamera, ładne tła z naniesionymi obiektami 3D - nie jest to wcale takie złe...

producent: SCI
platforma: PC

Carmageddon 2



Wydawałoby się, że Carmageddon 2 wymaga od gracza jedynie lekkich skłonności sadystycznych i chęci do gry. Tak jednak nie jest do końca i nawet wytrawnym driverom przyda się kilka porad na temat taktyki i sposobów, dzięki którym szybciej i skutecznie można osiągnąć zwycięstwo. Cóż, nie będę ukrywał, że nie da się ominąć spacerujących tu i ówdzie przechodniów, jeżeli chcecie dotrwać do następnego etapu. Ba! Konieczne jest nawet pozbawienie życia dziesiątek ludków, bo jest to świetna metoda na powstrzymanie uciekającego czasu i zdobycie punktów, które w podsumowaniu każdego etapu zamieniają się na kredyty (zakupimy za nie kolejną bryczkę). Dość bezwzględne reguły gry i spora krwistość spowodowały już wiele kontrowersji, dlatego przypominam jeszcze, że istnieją dokładnie trzy wersje Carmageddon 2 - o różnym stopniu krwistości i zbliżenia do rzeczywistości (ot, choćby kolor krwi, która, gdy jest zielona, nie wywołuje już takich negatywnych skojarzeń). My oczywiście będziemy analizować grę rozpowszechnianą we Wschodniej Europie, czyli pozbawioną wszelkich blokad i w pełni naturalną. Acha! Pamiętajcie, że chłopcy z SCI robili tę grę z lekkim przymrużeniem oka i na luzie; to, że stare dewotki i stetryczali psychologowie postanowili odrzec ich od czci i wiary nie świadczy wcale, że Carmageddon nie jest zabawny, a nawet wesoły. Wszystko zależy od sposobu podejścia do gry. Jeżeli ktoś widzi w tym komputerowych scenkach wizje własnego skrzyżowania przed domem, to powinien udać do specjalisty od zdrowia psychicznego. No dobrze, tyle tytułem wstępu, czas na szczegóły...

Poniżej znajdują się luźne porady dotyczące sposobu gry, ciekawostek i skutecznych, wypróbowanych taktyk:

1. Naciśnij ENTER, by otworzyć drzwi, kiedy wyciskasz wszystkie soki z silnika - jest to uczciwy sposób na wykończenie pieszego, gdy nie trafiłeś go celownikiem swojego mercedesa (początkowo jeździć tą czerwoną bryką: Eagle 3). Możesz ich używać jak byk rogów, ale pamiętaj, aby nie jeździć cały czas z otwartymi. Oprócz przeciągów, auto będzie nieco wolniejsze i mniej posłuszne.

2. Jeśli masz Kangaroo On Command power up (przypominam, że power upy to te puszki, które stoją tu i ówdzie - nie zbieraj tylko tych z trupią czaszką! no, chyba że jesteś kamikadze), zawsze trzymaj go w pogotowiu i nie zużywaj niepotrzebnie. Gdy jakiś duży przeciwnik będzie chciał cię staranować, naciśnij ALT, a zagrasz gościowi na nosie i znajdziesz się poza jego zasięgiem. Przypominam jeszcze, że w C2 nasz wóz może ulec totalnemu zniszczeniu, więc jeżeli jakiś koleś będzie bardzo nachalny, może załatwić Maxa Damage (czyli ciebie). Kangaroo jest przydatniejszy na płaskim terenie i w pobliżu ściany. Można wówczas w prosty sposób dostać się na górę, jeżeli przeciwnik będzie cię ścigał, a ty wyskoczysz przed ścianą, w ten przewrotny sposób możesz go zadławić, a przynajmniej uszkodzić (na pewno nie zdąży zahamować).

3. Zawsze miej swój mały palec prawej dłoni nad przyciskiem Backspace. Jeżeli go wciśniesz, wóz i twój zawodnik zostaną błyskawicznie wyreperowani. Oczywiście to kosztuje, ale pozwala przeżyć zmasowany atak wrogo nastawionych rajdowców i wyjść z opresji dosłownie "obronną ręką". Nawet jeżeli masz małe uszkodzenie (np. wybite szyby), zawsze naprawiaj wóz, bo nie znasz dnia ani godziny, gdy zwali ci się na głowę jakiś zdesperowany kierowca.

4. Dobrą metodą na sporo kasy i full czasu jest zebranie power upa, który zmienia pieszych w samobójców (rzucają się pod koła). Jedź wówczas do jakiejś zamkniętej strefy, gdzie siedzi ich dużo (jakiś plac, duży sklep, hala, brzeg rzeki) i uaktywnij power upa. Rozwalaj przyjemniaczków, aż twój timer będzie wskazywał maksymalny czas (20 min). Jeżeli lubisz finezję, możesz również wykorzystać Kangaroo, by spaść na przechodniów.

5. Gdy przechodnie tłoczą się w pobliżu ścian, albo w rogu i jest ich trochę za dużo jak na twój zasięg, naciśnij Z. Ta duża zabawka wykończy wielu, ale jeździć się z tym nie da, bo strasznie nosi na zakrętach i spowalnia wóz. Pozbądź się jej, gdy już nie będzie ci potrzebna.

6. Jeśli skasujesz plik DEMO.TXT w Carmageddon 2, pozbędziesz się ograniczenia czasowego w wersji demo C2 i będziesz mógł grać tak długo jak chcesz. Możesz także edytować plik powerups.txt, by zmienić ilość czasu, w którym power upy są aktywne. Nic nie równa się temu, gdy masz cztery minuty na zabawę electo-bastard ray, a punkty zbierają się niemal same.

7. Jeśli nie jesteś zbyt odważny, możesz załatwić nachalnego przeciwnika sposobem. Wjedź za latarnię lub słup. Koleś na pewno ci nie odpuści, ale gdy będzie chciał cię staranować, sam się uszkodzi na przeszkodzie. Wynagrodzisz sobie w ten sposób krzywdy, które ci wyrządził. Prawdę powiedziawszy, nie jest to jednak zbyt bohaterskie rozwiązanie i wątpię, aby przyniosło ci satysfakcję.

8. Wciśnij Z, kiedy znajdziesz się pod wodą - to czyni jazdę łatwiejszą!

9. Z Kangaroo Power Up skocz na przeciwnika. Jeśli to będzie ktoś w rodzaju Larry'ego Lamba lub Vlada, wówczas natychmiast wybuchną.

10. Zbieraj wszystkie brązowe power upy, ponieważ one dadzą ci ekstra Engine Power, Offensive i Armor (kosmiczne przyspieszenie, broń ofensywną i pancerz).

11. Zanim rozpocznie się wyścig, możesz zdobyć pierwszy szmal. Kiedy będziesz już obok kolesia z flagą, wciśnij Z. Gość krzyknie "hey you" i da ci 1000 kredytów na czysto, lecz musisz wystartować przed innymi samochodami.

12. Zbierz "dismemberfest" power up. Poczekaj aż będziesz w pobliżu przechodniów, i użyj go. Niezbyt delikatnie nakłujesz pieszych, tak że ich ręce i nogi polecą w inną stronę niż kadłubek. Przygotuj się na mocne wrażenia. Zobaczysz jak pieszy skacze na jednej nodze, gdy z kikuta drugiej leje się krew. Możliwe jest, że oderwiesz pacjentowi wszystkie cztery kończyny bez zabijania go. Może mały mecz piłki nożnej?

13. Jeżeli piesi ci się naprzykrzają, użyj klaksonu (H). Ludzie tak się przestraszą, że jeżeli będą stali nad jakąś przepaścią lub nad rzeką, sami się zabiją, by przerwać ten koszmar - to jest oczywiście dodatkowy bonus pieniężny dla ciebie! Jeżeli przestraszysz psa i ten wpadnie do wody, nie dostaniesz nic. Piesek będzie uparcie przebierał łapami i się nie utopi. Możesz sobie popatrzeć.

14. Jeżeli zapomniałeś zaciągnąć hamulec ręczny przed urwiskiem i spadasz w dół przepaści ku szybkiej śmierci - poczekaj, aż będziesz nad samym dnem i szybko wciśnij hamulec. Zawiśniesz w powietrzu. Opadniesz wówczas bezpiecznie i będziesz mógł jechać dalej.

15. Jeśli pogrzebiesz w Opponent.txt, będziesz mógł wybrać, kto z tobą pojedzie. Możesz skorzystać w BUZZ.TXT i wszystkich przeciwników zamienić na Buzza. Bardzo łatwo ich rozwalić, a więc i wygrać. Znajdź Eagle3.txt i zmień jego nazwę na inny folder samochodu. Będziesz mógł wówczas pojeździć inną, osobliwą maszyną.

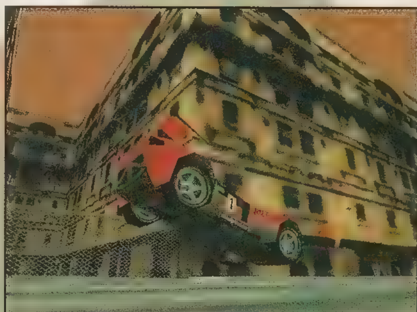
16. By zatrzymać się naprawdę szybko, trzymaj cały czas wsteczny, co pomoże wyhamować przed krawędzią. Jest to szczególnie dobra metoda na wysokich budynkach, gdzie nie możesz pozwolić sobie na upadek (ograniczenie czasowe).

17. Jeśli znajdziesz Kangaroo wykorzystaj go na budynku. Są tutaj wysoko umieszczone półki, gdzie można znaleźć pełno fantów, z których będziesz się ogromnie cieszył (nie ma innej metody, by je zdobyć).

18. Jeśli jedziesz bardzo szybko i w pewnym momencie zorientujesz się, że nie unikniesz zderzenia, które może całkowicie zniszczyć wóz, walnij w INSERT, a uratujesz głowę.

19. Możesz dostać się na największy budynek, po rurach, które są skierowane praktycznie pionowo, ale musisz użyć dopalacza (power up) albo będziesz gryzł ziemię.

20. Podczas gry naciśnij SHIFT-D, a na dysku zapisany zostanie w tym momencie obrazek z twojej eskapady. Po





grze możesz wejść do katalogu, w którym znajduje się gra i znaleźć tam zapisane wcześniej obrazki nazwane zgodnie z takim wzorcem: dump001, dump002 itd.

21. Jeśli tuż przed długim skokiem z rampy wciśniesz hamulec ręczny, auto czysto spadnie na ziemię, bez zbędnego uderzenia, które może pozbawić cię życia, a na pewno paru setek kredytów.

22. Możesz pobawić się przechodniem, tak jak znudzony kot myszą. Popychaj pieszego zderzakiem w miarę delikatnie - to fajna zabawa. Potem użyj repulsera.

23. Weź na maskę przechodnia i użyj Kangaroo. Efekt powinien ci się spodobać.

24. Kiedy zatrąbisz klaksonem, piesi zatrzymają się i zaczną oglądać wokół. Jeżeli więc masz kłopot z biegającymi bezmyślnie niezmotoryzowanymi, którzy nie chcą wpaść pod koła, trąb - a zbierzesz ich jak pionki z planszy.

25. Zajrzyj do powerup.txt i przyjrzyj się liczbom. Jest to łatwy sposób, aby dostać 999 Kangaroo w jednym kanistrze!

26. Kiedy dostaniesz Solid Granite Car powerup, zacznij walić w drzewa, lampy i słupy, i zrób z nich zaporę. Kiedy przeciwnicy wjadą na nią z pełną prędkością, będziesz miał spory ubaw. W niektórych lokacjach możesz zbudować barykadę z wozów mieszkańców miasta. Musisz jednak je przewrócić albo tak ustawić, by nie miały pola do manewru - wówczas nie uciekną, a dla ciebie pozostaną piękne widoczki.

27. Szukaj znaku z takim napisem: "MAX'S AUTO-RECKING YARD". Jeżeli w tym miejscu zawrócisz, zobaczysz wąski, niski, ciemny przejazd. Wjedź tam, a skały przygniotą wóz i jego zawartość, samochód zostanie sprasowany i spalony. Oczywiście w tej samej chwili giniesz.

28. Możesz łatwo wykończyć większość konkurentów, przyszpilając ich do ściany i kilkakrotnie taranując. Pamiętaj jednak, aby po każdym rajdzie przykręcić zderzaki i wstawić szyby. Jeżeli zniszczysz wszystkich uczestników wyścigu, automatycznie wygrywasz i nie musisz ukończyć męczącej trasy.

29. Zmień wóz na Volvo i samochody przeciwników również na tę markę. Będziesz mógł wówczas zmierzyć się z rywalami w wyścigu ciężarówek.

30. Kiedy to przeklęte Volvo, lub inny koleś na pełnym gazie, będzie chciało uderzyć cię z tyłu, naciśnij Z, a potem lewy albo prawy klawisz. Autem zacznie zarzucać na lewo i prawo, a przeciwnik cię minie, jeśli tylko nie jedziesz za szybko.

31. Jeżeli chcesz się rozerwać, ułóż sobie stos z pieszych.

32. Użyj Kangaroo, kiedy będziesz w pobliżu przeciwnika (powinieneś przelecieć nad nim). Zaraz potem repulsifier. Gość zostanie przyszpilony do ziemi i zostanie poważnie uszkodzony.

33. Możesz rzucać pieszych przez szyby wystawowe. Weź repulsifie i znajdź pieszego, który kręci się koło okna. Wyślij szybko sprężynę w kolesia, a zobaczysz jak efektownie wpada w "szklaną pułapkę". Niestety, to nie jest punktowane extra stylem, ale będziesz miał chociaż spory ubaw.

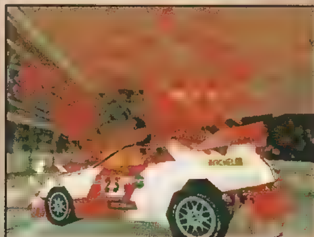
34. Kiedy piesi dostają ataku samobójczej pasji (Suicidal Pedestrians), lubią się grupować w różnych miejscach. Rozglądaj się uważnie, a na pewno znajdziesz taki tłumek. Wystarczy wówczas dobrze się rozpędzić, a będziesz bogaty...

35. Kiedy włączy się Etherworld power up i nie możesz ich załatwić, zawsze możesz jednak kosić pieszych za pomocą Pedestrian Electric Zappe - to działa.

36. Jeżeli ściga cię przeciwnik, bardzo często warto zamieszać kołami, nawrócić i doprowadzić do czołowego zderzenia. Jeżeli to będzie Diablo lub Porsche, zazwyczaj zupełnie ich zniszczysz jednym uderzeniem. Niekiedy możesz rozwalić tak nawet dwóch przeciwników, ale nie za bardzo to się opłaca, bo po prostu kosztuje fortunę!

37. W demie, w pobliżu podwodnej sekcji znajdziesz tunel, który prowadzi do komnaty ze sporą ilością power upów, jednakże po drodze, w dół owego tunelu, możesz rozbić się i rozlecieć dokładnie na dwie połówki!

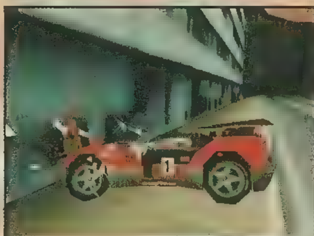
38. Może się zdarzyć, że trafisz na power upa, który zamienia twój wóz na kulę flipperową. Będziesz odbijał się od wszystkich przeszkód i stracisz mnóstwo kasy na reperację. Możesz spróbować spaść na grubego pieszego - to pomoże, a najlepiej przeczekać, aż ten niechciany efekt minie (rzadko jest to możliwe).



39. Dla zabawy zmień wartość przyczepności (damping) w pliku Eagle3.txt - musi być większa od 1. Będziesz obijał się po całej planszy!

40. W Eagle3.txt możesz zmienić właściwości fizyczne swego wozu, aby sprawował się lepiej. Dobrze jest przenieść jego środek ciężkości bardziej w dół (drugie z trzech wejść) i tył (nieparzysta wartość w trzecim wejściu). Możesz także podrasować jego silnik, lecz wówczas musisz także zmienić równocześnie mnożnik na tylne koła.

41. Jeżeli grozi ci duży przeciwnik, jedź prosto na niego, błyskawicznie odwróć wóz o 180 stopni i kiedy gość będzie tuż, tuż, zostaw mu na pamiątkę minę (jeśli ją masz!).



42. Kiedy będziesz naprzeciwko Pitbulla (Big Yellow Truck), odwróć się, by twoje lewe lub prawe drzwi stykały się z jego przodem. Pozwoli ci to uniknąć jego "szpony", a gdy uderzy w ścianę , by cię zniszczyć, sam się rozwali (oczywiście nie przy każdym modelu wozu jest to możliwe!).

43. Gdy uaktywnisz replay mode, nie zapomnij o obrazkach, które możesz sobie wówczas bez stresu ściągać.

44. Jeżeli twój przeciwnik ma właśnie na wyposażeniu repulsificators, nie trać głowy. Pamiętaj, że gość ma tylko trzy strzały. Wystarczy, że umkniesz w "tłum", a nic ci nie grozi. Konkurent wystrzela się na pieszych i wówczas będziesz mógł go przywołać do porządku. Odnośnie pieszych. Jeżeli to ty masz repulsificators, pamiętaj, że możesz nim załatwić do sześciu przechodniów, jeżeli znajdują się blisko siebie!

45. W pełnej wersji będziesz musiał przejść misję, gdzie należy załatwić określonych przechodniów (często są schowani w jakimś budynku). Jeden koleś stoi na górze i ciężko go dostać, zatrzymaj się naprzeciwko góry, uaktywnij mapę, by dokładnie go zlokalizować. Narób hałasu klaksonem. Pieszy się przestraszy, puszczą mu nerwy i skoczy w przepaść!

46. W innej misji będziesz musiał zniszczyć olbrzymią ciężarówkę (wywrotkę). To jest naprawdę trudne. Najpierw musisz zdobyć granite car power-up (patrząc z przodu na ciebie, w lewo), a następnie czołowo zderzyć się z potworem. Jeżeli uderzysz jak trzeba... BUUM! I misja skończona! To jest jedyna metoda, każdy inny kontakt z tym przeciwnikiem zakończy się twoją śmiercią w płomieniach wraku.

47. Masz problemy z przygniatającymi auto otoczakami? Po postu znajdź Solid Granite Car powerup, a kamienie odbiją się.

48. Spróbuj dostać olbrzymią kulę z kolcami i efekt kulki flipperowej (mutant tail thingy, pinball powerup). To super widoczek, kiedy auto skacze w górę jak oszalałe, a kula chce lecieć w drugą stronę. Przeciąganie liny wysiada!

49. Kanadyjskie góry (level) to również niebezpieczne pociągi, które mogą cię zmieść z gry. Jest na to sposób. Twój niezawodny Solid Granite Car powerup.

50. Możesz wysyłać latające miny na przechodniów. Wystarczy, że zarzucisz wozem ostro hamując i kręcąc kierownicą, w tym samym czasie puść minę, jak kulę w kręgle. Ta sztuczka jest jednak dość trudna i będziesz musiał trochę poćwiczyć.

51. Jeżeli potrzebujesz skoczyć tak wysoko jak tylko jest to możliwe, a nie możesz ocenić dystansu, bo widoczek przesłaniają ci np. drzewa, możesz spróbować pewnego sposobu. Kiedy zawrócisz, naciśnij C, by skierować kamerę "in-car", wówczas szybko ponownie na zewnątrz. Kamera będzie patrzyła na tył samochodu w ten sposób, że zobaczysz cały plan.

52. Jeżeli niefortunnie skoczyłeś wozem i właśnie spadasz w przepaść szczękając zębami ze strachu, możesz szybko nacisnąć INSERT. Znowu będziesz chwilę przed skokiem, ale stracisz cennego czasu i kasy.

53. Jeżeli utknąłeś na małym wzgórzu i twoje koła wiszą w powietrzu, zamiast naciskać INSERT, możesz otworzyć drzwi. Auto powinno się przechylić, a koła złapią przyczepność.

54. Spróbuj dostać około 30 Kangaroos i zastosować je bardzo szybko, jedna po drugiej. Będziesz latać w powietrzu około 2 minut, po czym zwalisz się w dół! Możesz zginąć, ale przecież warto!

55. Niekiedy, gdy piesi mają wielkie głowy (Big Heads power up), możesz zmieść ich ciała, jadąc prędko, zostawiając zawieszone w powietrzu głowy.

To tyle z poradnika "Mój pierwszy raz w Carmageddon 2". Życzę udanych łowów!

Czarny Iwan

producent: Optimus Nexus
platforma: PC

Pył

Świeżutki jeszcze Pył, pierwsza polska FPP z prawdziwego zdarzenia może wprawić w niemałe zakłopotanie i konsternację nawet największych wyjadaczy strzelanek. Wymagający odpowiedniego podejścia i zastosowania umiejętnie przemyślanej taktyki, wymusza na graczu wykorzystania zdolności myślenia, gwarantujących przeżycie w tym niezbyt przyjaznym środowisku Areny.

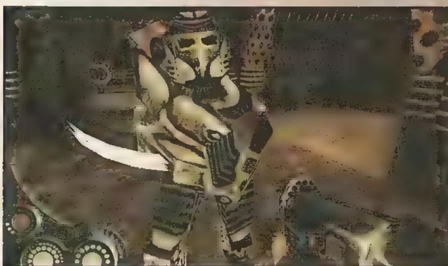
Oto kilka podstawowych zasad, których każdy wyszkolony komandos powinien skrupulatnie przestrzegać, by zbyt szybko nie przeistoczyć się w ciepłe, parujące mięsko w mundurze:

• Żelazną zasadą pyłu jest całkowite porzucenie taktyki, jaka do tej pory królowała we wszelkiego rodzaju FPP. Zapomnijcie o strzelaniu na oślep gdzie tylko popadnie i ręka się przesunie, nie rzucajcie się na przeciwnika, jeśli nie macie pojęcia kim lub czym on jest i jakimi chwytami będzie starał się was przerobić na miazgę i nigdy nie wkraczajcie do pomieszczenia bez uprzedniego, chociażby powierzchownego sprawdzenia terenu.

• Często, nawet co kilka kroków, korzystajcie z daru, jakim jest możliwość wykonywania save'ów, które bardzo często ochronią was przed mozolnym rozpoczynaniem etapu od początku lub od bardzo oddalonego od miejsca śmiertelnego zejścia punktu.

• Nie atakujcie, raczej starajcie się likwidować po cichu, bez zbędnego hałasu, by nie niepokoić innych kolesiów często czyhających w ukryciu. Jeśli wróg skupiony jest w większej masie, starajcie się pojedynczo wywabiać ofiary, najlepiej do jakiś pokręconych korytarzy, by tam niejako bezpiecznie i sam na sam stoczyć walkę po kolei z każdym z nich.

• Miejcie oczy szeroko otwarte, najlepiej wokół głowy i w poprzek ciała. Oglądajcie wszystkie zakamarki, ładujcie się w najciemniejsze zakątki pomieszczeń, uważnie przetrząsajcie sufit, gdyż właśnie w takich najmniej spodziewanych miejscach można znaleźć ciekawe przedmioty, ukryte przełączniki, życiodajne butelki, magazynki. Nie lekceważcie najmniejszego zniekształcenia tekstury, która wydaje się wam podejrzana i wygląda na coś do wykorzystania. Niektóre przydatne przedmioty, dźwignie znajdują się na wysokości siedzącego szczura, więc czasami trzeba będzie kucnąć, by móc cokolwiek ważnego zauważyć.

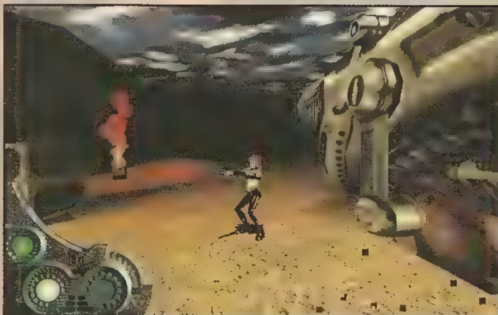






• Oszczędzajcie amunicję, flary, granaty, miny, czyli wszystko co tylko do przeżycia wam jest niezbędne. W miejscach, w których jest to możliwe, korzystajcie z funkcji celownika karabinku, który umożliwia strzelanie pojedyncze, celne i często dość skuteczne.

• Nie lekceważcie nawet najbardziej bezbronnie wyglądającego przeciwnika. Złudzenie często jest bardzo mylne i może poskutkować waszym śmiertelnym zejściem.



• Nie próbujcie strzelać nawet z ukrycia do rzędu ustawionych wieżyczek z gunami, śledzących każdy ruch na placu boju. Jeden oddany strzał w ich stronę wywołuje zmasowany atak i w najlepszym przypadku szybkie naszpikowanie waszej osoby niezdrowym ołowiem. W takich przypadkach najlepiej przyjąć na siebie rolę chodzącej roślinki, która cichutko, kucając, niezauważenie przechodzi pod nosem groźnych automatycznych karabinków.

• Jeśli włączyliście w opcjach rwanie broni, miejcie na uwadze fakt, iż w takim przypadku po wystrzeleniu dawki amunicji do celu, będziecie musieli na chwilę nieco przystopować i ponownie wycelować, gdyż kopiący w nadgarstek strzał siłą zmusza do gwałtownej zmiany miejsca celowania.

• Gdzie tylko jest to możliwie i jak najczęściej, starajcie się korzystać z celownika, którego włączenie automatycznie przełącza karabinek na ogień pojedynczy, czyli oszczędniejszy, jeśli chodzi o wykorzystanie amunicji. Precyzyjne wycelowanie, cierpliwość snajpera oraz ostatecznie oddany cichy szybki strzał, mogą wam przynieść nagrodę w postaci bezbolesnego, „jednostrzelnego" zlikwidowania najgroźniejszego oponenta. Użycie celownika jest również jednym z bardziej sensownych rozwiązań gdy przeciwników jest kilku w danym pomieszczeniu.

• Upewnij się, że podczas wykorzystywania urządzenia celowniczego nikt w pobliżu nie zakradnie się do twej bezbronnej jak niemowlę postaci. Musisz być pewien, iż teren wokół ciebie jest oczyszczony z wszelkiego rodzaju talatajstwa. Przyłapanie cię w takiej sytuacji oznacza dla ciebie co najmniej pewną śmierć, a w najlepszym przypadku zejście do stanu śpiączkowego.

• Bardzo często wyposażeni w diabelnie dobrą inteligencję wrogowie, zamiast ślepo na ciebie napierać, będą starali się podstępem zaatakować tchórzliwie od tyłu. Jeśli spotkasz się z przypadkiem, gdy przeciwnik na twój widok gdzieś się skryje, nie goń za nim jak za zwierzyną, gdyż to właśnie ty możesz się stać jego zdobyczą. Natychmiast ostrożnie się wycofaj, by uzyskać większe pole widzenia i zmniejszyć prawdopodobieństwo zaskoczenia cię od tyłu.

• Jeśli zlikwidujesz wszystkich przeciwników z pola widzenia, włączysz, wszystkie dźwignie, przyciski, a możliwości wyjścia nadal nie widać, postaraj się spokojnie pomyśleć i wykombinować coś najbardziej niekonwencjonalnego, a w najgorszym przypadku po raz setny przejść się po tych samych komnatach w poszukiwaniu czegoś nowego.

• Nie należy zapominać, iż niektóre przełączniki zaliczają się do wielopozycyjnych i mogą otwierać bądź zamykać dostęp do różnych części podziemi, w zależności od tego, w którą stronę i ile razy pokręciliśmy wajchą.



• Niektóre zapory można zlikwidować, podkładając ładunek wybuchowy, lecz zawsze przed tym manewrem wykonaj save'a, gdyż może się okazać, iż tylko zmarnowałeś na nieprzystępnej budowli cenne ładunki. W takim przypadku szybko odtwórz stan przed wybuchem, by ilość amunicji pozostała niezmieniona i porzucając teren nie do przejścia, poszukaj innego, mniej uodpornionego na wybuchy.



• Automatycznie otwierające się drzwi, zgodnie z wszelkimi prawami logiki, również automatycznie się zamykają. W takim przypadku najlepiej być już obydwiema nogami po drugiej stronie progu, w przeciwnym razie zbyt wolne przechodzenie grozi jakże nie godną żołnierza śmiercią we framudze. Ostrzeżenie dotyczy również automatycznych wind, które same co pewien czas (lub na nacisk naszej stopy) uaktywniają się. Zbyt późne lub wczesne wkroczenie grozi niezbyt przyjemnym wkomponowaniem w powierzchnie płaskie.

• Czasami zlikwidowanie wszelkich źródeł światła, które najczęściej stanowią lampy, może pomóc w skradaniu się lub ucieczce przed namolnym przeciwnikiem. Pamiętać jednak należy, iż w takich przypadkach również my otoczeni zostajemy ciemnością tak samo jak goniący lub uciekający przed nami oponent.

• Wchodzenie po drabinie przypomina sytuację bezbronnego spadochroniarza. Na tę krótką chwilę zostajecie pozbawieni wszelkich możliwości obrony, a korzystanie z broni jest niemożliwe, wszak obie ręce podczas wchodzenia lub schodzenia są zajęte. Dlatego przejście po tym użytecznym urządzeniu starajcie się wykonać w tempie ekspresowym, aby szybko móc skorzystać ze wszelkiego obronnego żelastwa.

• Nawet pojedynczy strzał oddany w waszą stronę może zachwiać siłami witalnymi i pogorszyć ich stan. Im bardziej barwa reprezentująca samopoczucie przypomina kolor czerwony, funkcje organizmu zostają w dużym stopniu pogorszone, a możliwości i zdolności drastycznie zmniejszone. Obniża się zdolność słyszenia, obrony, ostrości wzroku, a chodzenie przeistacza się w powłóczenie nogami. W takich czarnych godzinach zaaplikujcie sobie cokolwiek dobrego znajdującego się w ekwipunku. Najlepszy w takich drastycznych chwilach jest biostymulant, którego jednak najczęściej odczuwa się bardzo silny i bolesny brak.

• Podczas zabawy w sapera, czyli korzystania, instalowania wszelkiego rodzaju min, zapamiętaj wszystkie miejsca, w których umieściłeś swe śmiercionośne pakunki, by przez nie uwagę nie stać się ich ofiarą.

BRONIE

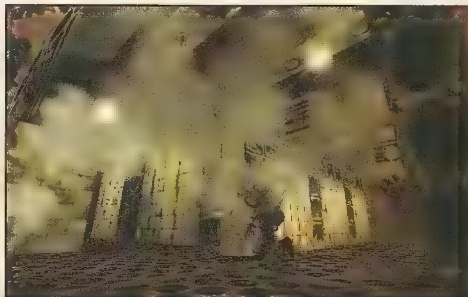
Broń, czyli niezwykle przydatne wybuchowe zabawki decydujące o waszym być albo nie być:

Karabinek szturmowy AK - 247 - Zasilany z magazynków na 25 naboi o średnicy 9mm. Domyślnie strzela ogniem ciągłym seriami po 5 naboi, przez co bardzo szybko i skutecznie zużywa cenną amunicję, lecz charakteryzuje się dużą skutecznością likwidowania przeciwników. Przełączenie w tryb ognia pojedynczego automatycznie uaktywnia celownik idealnie współpracujący z karabinkiem.

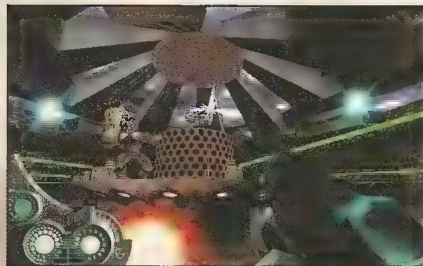
Celownik - Urządzenie, bez którego w świecie Areny nie można wyobrazić sobie życia. Pozwala na szybkie, bezszelestne i zużywające mało amunicji zlikwidowanie przeciwnika z dużej odległości. Posiada opcję kilkustopniowego zoomowania, przez co zestrzelenie żarówki ze sporej odległości wydaje się być celowaniem do słonia. Możliwe jest także przełączenie w tryb „echo" - przetworzony elektronicznie, uzyskany przy pomocy ultradźwięków, doskonale nadaje się do wykorzystania w całkowitych ciemnościach (na przykład po zestrzeleniu przez was wszystkich źródeł światła w pomieszczeniu).

Granatnik - Karabinek szturmowy AK - 247 jest również wypo-





sażony w 40 mm granatnik strzelający pociskami bezłuskowymi. Na Arenie natknąć się można, i z powodzeniem wykorzystać dwa rodzaje granatów: wybuchowy oraz gazowy, rażący gazem bojowym. Klawisz podpisany w opcjach jako „Strzał A" powoduje oddanie strzału z karabinka, natomiast „Strzał B" analogicznie oddaje strzał z granatnika. Warto skorzystać z granatnika w najtragiczniejszych sytuacjach, jaką przykładowo może być otoczenie przez kilku przyjemniaczków. Kilka granatów powinno ostudzić ich zamiary wobec waszej osoby, a przynajmniej pozwolić wam na czmychnięcie z nieprzyjaznego terenu.

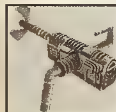


Miny - Znajdujemy je w 1.5 kg pakietach materiału wybuchowego, możliwego do wykorzystania na różne sposoby. Wyposażone w zapalnik kontaktowy mogą posłużyć nam jako miny przeciwpiechotne lub po ustawieniu czasu detonacji - jako miny zegarowe. Standardowo mina ustawiona jest na tryb kontaktowy - przyciśnięcie klawisza zdefiniowanego jako „Strzał A" powoduje wyrzucenie miny, która po 3 sekundach uzbraja się i zamienia w kilkadziesiąt kawałków każdego kto przejdzie koło niej w odległości mniejszej niż jeden metr. Użycie klawisza „Strzał B" wymusza podłożenie miny zegarowej. Każdorazowe przyciśnięcie klawisza opóźnia wybuch o jedną sekundę, przytrzymanie natomiast powoduje szybkie ustawienie czasu, które po osiągnięciu wartości maksymalnej powoduje wyzerowanie, czyli przejście w tryb domyślny (kontaktowy). Po ustawieniu żądanego czasu, po którym mina ma się zdetonować, klawiszem „Strzał A" pozbywamy się trefnego pakunku.



Flary - Mają dość nikłe właściwości obronne, jednak często potrafią uratować wiszące na włosku życie. W nieprzeniknionych ciemnościach, swym różowym światłem wskażą drogę, pomogą odnaleźć ważne przedmioty oraz wyjście z labiryntu i nie pozwolą zgubić drogi. Klawiszem „Strzał A" zapalamy flarę, a następnie rzucamy przed siebie. Można oczywiście chodzić sobie z tą różową pochodnią po korytarzach do jej wypalenia. W tym celu, by zapalić flarę, należy użyć klawisza „Strzał B" i już możemy paradować po najciemniejszych miejscach „Areny". Po wypaleniu, nasza postać mądrze wyrzuca tlący się ogarek i wyciąga nową flarę gotową do użycia. Zawsze zostawiajcie sobie jedną lub dwie flary na czarne godziny (jeśli w ogóle magazynowanie ich jest możliwe - ich brak często jest bardzo odczuwalny), natomiast podczas ich korzystania zważajcie na otoczenie, gdyż charakterystyczny głośny syk może przyciągnąć niepożądane postaci.

Lanca elektryczna - Najukochańsza broń strażników miasta „Goleb" i plutonów porządkowych. Charakteryzuje się dużą skutecznością na niewielkich odległościach. U swych ofiar wywołuje wrzenie w płynach ustrojowych, czego skutkiem jest eksplozja ciała. Bardzo niebezpieczna w rękach wprawnego zabójcy. Podczas korzystania należy się liczyć z tym, iż w czasie prowadzenia ostrzału celowanie jest bardzo utrudnione. Łuk elektryczny wydobywający się z lancy ma to do siebie, iż czepia się elementów otoczenia, co czasami bardzo ułatwia utrzymanie na muszce najbardziej ruchliwego, skaczącego, wykonującego akrobatyczne fikołki celu, wziętego w krzyżowy ogień lancy.



Ręczna wyrzutnia rakiet ZEPH-108E - Do tej potężnej broni należy się przyzwyczaić i poznać jej charakter oraz zachowanie podczas wykorzystywania. Problemem może być umiejscowienie wyrzutni na ramieniu i jej długość. Rakieta może przenosić w głowicy 200 g konwencjonalnego ładunku wybuchowego lub 50g materiału rozszczepialnego wraz z pobudzaczem - w skrócie ładunek nuklearny, czyli tzw. Nuke. Podczas korzystania z drugiego rodzaju ładunku, nie próbujcie odważnie sprawdzać co się stanie, gdy znajdziecie się na drodze fali uderzeniowej podczas eksplozji. Gdy tylko zauważycie zapowiadający nuklearną jatkę błysk, starajcie się schować za najbliższą przeszkodę, która zdoła wziąć na siebie część impetu i uchroni was przed potężną dawką odłamków.



Jaspin

producent: Interplay
platforma: PC

Fallout 2

Encyklopedyje broni a ochron wszelakich, w dwóch tomach spisane, z czego pierwszy cztero-częściowym jest, a drugi jedno, jak na krótsze wydawnictwo przystało.

Podręczna encyklopedia broni

Poszczególne egzemplarze zostały uszeregowane najpierw pod względem przynależności do danej grupy, a później - średnich zadawanych obrażeń przy strzelaniu ogniem pojedynczym (lub obrażeń zadawanych pojedynczym pociskiem, jeśli broń umożliwia tylko ogień ciągły). Wprawdzie nie dla każdego jest to sposób najlepszy, ale trudno przecież zadowolić wszystkich. Nic zresztą nie stoi na przeszkodzie by, dzięki dokładnym danym, zrobić własne tabele...

Część pierwsza - Melee Weapons (broń do walki wręcz)

Sharpened Pole
Obrażenia: 2-5, Zasięg: 2, Punkty ruchu: pchnięcie 4, mierzone pchnięcie 5, rzut 5, mierzony rzut 6, Waga: 3, Wymagana siła: 4, Używana amunicja: nie dotyczy ,Uwagi: właściwie bezużyteczny gadget, no chyba, że ktoś chce nim rzucać w zamieszkujące świątynię skorpiony.

SwitchBlade

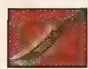
Obrażenia: 2-6, Zasięg: 1, Punkty ruchu: kto tego używa..., Waga: 1, Wymagana siła: 1, Używana amunicja: nie dotyczy, Uwagi: chyba tylko dla McGuivera, pozostali mogą sobie dać spokój

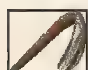
Club

Obrażenia: 1-11, Zasięg: 1, Wymagana siła: 3, Waga: 3, Punkty ruchu: uderzenie 3, mierzone uderzenie 4, Używana amunicja: nie dotyczy

Knife

Obrażenia: 1-11, Zasięg: 1, Wymagana siła: 2, Waga: 1, Punkty ruchu: cięcie 3, mierzone cięcie 4, pchnięcie 3, mierzone pchnięcie 4, Używana amunicja: nie dotyczy

Combat Knife

Obrażenia: 3-15, Zasięg: 1, Wymagana siła: 2, Waga: 2
Punkty ruchu: cięcie 3, mierzone cięcie 4, pchnięcie 3, mierzone pchnięcie 4, Używana amunicja: nie dotyczy, Uwagi: ulepszona wersja zwykłego noża, sprawdza się w walce równie dobrze co łom (Crowbar), a jest znacznie lżejszy; w porównaniu do włóczni przegrywa mniejszym zasięgiem, choć można nim częściej uderzać.

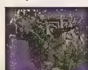
Crowbar

Obrażenia: 3-15, Zasięg: 1, Wymagana siła: 5, Waga: ?
Punkty ruchu: uderzenie 4, mierzone uderzenie 5
Używana amunicja: nie dotyczy

Spear

Obrażenia: 3-15, Zasięg: 2, Wymagana siła: 4, Waga: 4
Punkty ruchu: pchnięcie 4, mierzone pchnięcie 5, rzut 6, mierzony rzut 7, Używana amunicja: nie dotyczy
Uwagi: do użytku tylko na początku, można ją bowiem łatwo przerobić na wersję ulepszoną

Sharpened Spear

Obrażenia: 4-13, Zasięg: 2, Punkty ruchu: pchnięcie 4, mierzone pchnięcie 5, rzut 5, mierzony rzut 6, Waga: 4, Wymagana siła: 4, Używana amunicja: nie dotyczy, Uwagi: mimo iż nie można jej porównywać z typowymi broniami zasięgowymi, to jednak jest ona bardzo dobrą alternatywą pięści do czasu znalezienia czegoś bardziej destruktywnego.

Mega Power Fist

Obrażenia: 20-45, Zasięg: 1, Punkty ruchu: uderzenie 4, mierzone uderzenie 5, Waga: 10, Wymagana siła: 1
Używana amunicja: Small Energy Cells, Uwagi: jeśli ktoś walczy wręcz, to niczego lepszego nie znajdzie...

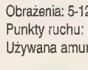
Część druga - Small Arms (broń palna)

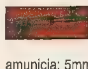
Pipe rifle

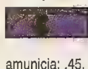
Obrażenia: 5-12, Zasięg: 20, Punkty ruchu: strzał 5, strzał mierzony 6 , Waga: 11, Wymagana siła: 5, Używana amunicja: 10mm, Uwagi: samoróbka, wymagająca przeładowania po każdym strzale - lepiej już chyba pozostać przy dzidzie...

10mm Pistol

Obrażenia: 5-12, Zasięg: 25, Wymagana siła: 3, Waga: 4
Punkty ruchu: strzał 5, strzał mierzony 6, Używana amunicja: 10mm

MP3 SMG

Obrażenia: 5-12, Zasięg: 25, Wymagana siła: 4, Waga: 7
Punkty ruchu: strzał 5, strzał mierzony 6, seria 6
Używana amunicja: 10mm

Assault Rifle

Obrażenia: 8-16, Zasięg: 45, Wymagana siła: 5, Waga: 8, Punkty ruchu: strzał 5, strzał mierzony 6, seria 6 , Używana amunicja: 5mm

Tommy Gun

Obrażenia: 3-20, Zasięg: 32, Punkty ruchu: strzał 5, strzał mierzony 6, seria 6, Waga: 12, Wymagana siła: 6, Używana amunicja: .45, Uwagi: filmy z czasów prohibicji i te sprawy... jeśli ktoś uwielbia tamte klimaty, to powinien wiedzieć, że najlepiej sprawuje się to to ogniu ciągłym, bo w pozostałych przypadkach zbyt wiele nie zdziała.

Desert Eagle

Obrażenia: 10-16, Zasięg: 25, Wymagana siła: 4, Waga: 5, Punkty ruchu: strzał 5, strzał mierzony 6, Używana amunicja: .44

FN FAL

Obrażenia: 9-18, Zasięg: 35, Punkty ruchu: ?, Waga: 10, Wymagana siła: 5, Używana amunicja: 7.62 JHP, Uwagi: najogólniej mówiąc ulepszona wersja Combat Rifle, tyle że za odpowiednią opłatą można do niego zamocować celownik laserowy, ułatwiający walkę w warunkach słabej widoczności, czyli na przykład w nocy.

HK P90c

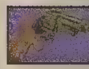
Obrażenia: 12-16, Zasięg: 30, Punkty ruchu: strzał 3, strzał mierzony 4, seria 4, Waga: 8, Wymagana siła: 4, Używana amunicja: 9mm lub 10mm, Uwagi: może nie jest to aż tak killerska zabawka jak niektóre cięższe maszynówy, ale w końcu nie można mieć wszystkiego, a pokaźcie drugie takie cudo tak niewymagające czasowo - po prostu ideał dla słabszych fizycznie.

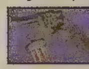
FN FAL

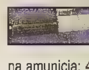
Obrażenia: 9-18, Zasięg: 35, Punkty ruchu:?, Waga: 10, Wymagana siła: 5, Używana amunicja: 7.62 JHP, Uwagi: najogólniej mówiąc ulepszona wersja Combat Rifle, tyle że za odpowiednią opłatą można do niego zamocować celownik laserowy, ułatwiający walkę w warunkach słabej widoczności, czyli na przykład w nocy.

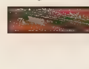
Hunting Rifle

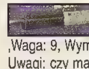
Obrażenia: 8-20, Zasięg: 40, Wymagana siła: 5, Waga: 11, Punkty ruchu: strzał 5, strzał mierzony 6, Używana amuni cja: .223

Magnum 44

Obrażenia: 12-18, Zasięg: 15, Punkty ruchu: strzał 4, strzał mierzony 5 ,Waga: 6, Wymagana siła: 5, Używana amunicja: .44 JHP, Uwagi: rewolwer jak każde inne Magnum, a że dla niektórych jest to obiekt kultu...

Magnum Speed Loader

Obrażenia: 12-18, Zasięg: 20, Punkty ruchu: strzał 4, strzał mierzony 5 ,Waga: 6, Wymagana siła: 5, Używana amunicja: .44 JHP, Uwagi: jedyna różnica w porównaniu do wersji Standard, to sprytne urządzonko przyspieszające uzupełnianie magazynka - kosztuje to cztery tysiączki, ale obniża czas przeładunku do 1AP...

H&K G11

Obrażenia: 10-20, Zasięg: 30, Punkty ruchu: strzał 4, strzał mierzony 5, seria 5 ,Waga: 9, Wymagana siła: 5, Używana amunicja: 4.7mm, Uwagi: najlepiej sprawuje się przy ogniu seryjnym.

Shotgun

Obrażenia: 12-22, Zasięg: 14, Wymagana siła: 4, Waga: 6, Punkty ruchu: strzał 5, strzał mierzony 6 ,Używana amunicja: 12ga

H&K G11e

Obrażenia: 13-23, Zasięg: 40, Punkty ruchu: strzał 4, strzał mierzony 5, seria 5 ,Waga: 9, Wymagana siła: 6, Używana amunicja: 4.7mm, Uwagi: czy maniakom ciągłego ognia trzeba czegoś więcej niż dwie serie na rundę (przy dziesiątce na zręczność) i magazynek na pięćdziesiąt naboi?

Needler

Obrażenia: 12-24, Zasięg: 24, Punkty ruchu: strzał 4, strzał mierzony 5 ,Waga: 5, Wymagana siła: 3, Używana amunicja: HN needler

CAWS
Obrażenia: 15-25, Zasięg: 30, Punkty ruchu: strzał 5, strzał



mierzony 6, seria 6, Waga: 6, Wymagana siła: 6, Używana amunicja: 12ga.Uwagi: bardzo dobre rozwiązanie przy walce na krótkie dystanse (najlepiej do dziesięciu heksów), zwłaszcza tryb Full Auto potrafi rozerwać prawie każdego, choć i przy strzałach mierzonych zachowuje się to to poprawnie.

Combat Shotgun
Obrażenia: 15-25, Zasięg: 44, Wymagana siła: 5, Waga: 11, Punkty ruchu: strzał 5, strzał mierzony 6, seria 6, Używana amunicja: 12ga

Jackhammer
Obrażenia: 18-29, Zasięg: 35, Punkty ruchu: strzał 4, strzał mierzony 5 ,Waga: 13, Wymagana siła: 5, Używana amunicja: 12ga., Uwagi: coś w rodzaju Combat Shotguna, tyle że bez ognia ciągłego

Sniper Rifle
Obrażenia: 14-34, Zasięg: 50, Wymagana siła: 5, Waga: 10, Punkty ruchu: strzał 6, strzał mierzony 7, Używana amunicja: .223

223 Pistol
Obrażenia: 20-30, Zasięg: 30, Wymagana siła: 5, Waga: 7, Punkty ruchu: strzał 5, strzał mierzony 6, Używana amunicja: .223

PPK12 Gauss Pistol
Obrażenia: 22-32, Zasięg: 50, Punkty ruchu: strzał 4, strzał mierzony 5 ,Waga: 5, Wymagana siła: 4, Używana amunicja: 2mm EC, Uwagi: taki tam sobie futurystyczny pistolecik dla słabszych...

M72 Gauss Rifle
Obrażenia: 32-43, Zasięg: 50, Punkty ruchu: strzał 5, strzał mierzony 6 ,Waga: 10, Wymagana siła: 6, Używana amunicja: 2mm EC, Uwagi: cięższa wersja pistolecika, mogąca jako bonus strzelać przez ściany

Część trzecia - Big Weapons (broń ciężka)

Mini gun
Obrażenia: 7-11, Zasięg: 35, Punkty ruchu: seria 6, Waga: 31 Wymagana siła: 7, Używana amunicja: 5mm

Avenger Minigun
Obrażenia: 10-14, Zasięg: 40, Punkty ruchu: seria 5, Waga: 31, Wymagana siła: 7, Używana amunicja: 5mm, Uwagi: zastępca starszego miniguna z pierwszego Fallouta; dzięki wielkiemu magazynkowi, porządnym obrażeniom i zasięgowi zrobi guciu każdemu osobnikowi w zasięgu wzroku - jedyny problem to kończąca się w zastraszającym tempie amunicja.

Light Support Weapon
Obrażenia: 20-30, Zasięg: 40, Punkty ruchu: seria 5, Waga: 22, Wymagana siła: 6, Używana amunicja: .223 FMJ.Uwagi: piękny zasięg, piękne obrażenia i do tego jeszcze piękne niskie koszta ognia ciągłego - czy można chcieć więcej?

Flamer
Obrażenia: 45-90, Zasięg: 5, Punkty ruchu: ?, Waga: 28, Wymagana siła: 6, Używana amunicja: naboje do flamera

Rocket launcher
Obrażenia: 35-100, Zasięg: 40, Punkty ruchu: ?, Waga: 18, Wymagana siła: 6, Używana amunicja: rakiety

Część czwarta - Energy Weapons (broń energetyczna)

Laser Pistol
Obrażenia: 10-22, Zasięg: 35, Wymagana siła: 3, Waga: 7 Punkty ruchu: strzał 5, strzał mierzony 6, Używana amunicja: Small Energy Cells

Plasma Pistol
Obrażenia: 15-35, Zasięg: 20, Wymagana siła: 4, Waga: 7 Punkty ruchu: strzał 5, strzał mierzony 6, Używana amunicja: Small Energy Cells

Gatling laser
Obrażenia: 20-40, Zasięg: 40, Wymagana siła: 6, Waga: 29 Punkty ruchu: seria 6, Używana amunicja: Micro Fusion Cells

Laser Rifle
Obrażenia: 25-50, Zasięg: 45, Wymagana siła: 6, Waga: 15 Punkty ruchu: strzał 5, strzał mierzony 6, Używana amunicja: Micro Fusion Cells

YK32 Pulse Pistol
Obrażenia: 32-46, Zasięg: 15, Punkty ruchu: strzał 4, strzał mierzony 5 ,Waga: 5, Wymagana siła: 3, Używana amunicja: Small Energy Cells

Solar Scorcher
Obrażenia: 20-60, Zasięg: 20, Punkty ruchu:?, Waga: 5, Wymagana siła: 3, Używana amunicja: promienie słoneczne, Uwagi: coś w rodzaju Alien Blastera z części pierwszej - broń nie do dostania normalnie; nie wymaga amunicji, ale ze względu na zapotrzebowanie na światło słoneczne i możliwość oddania tylko sześciu strzałów bez przeładowania jest raczej bezużyteczna w jaskiniach czy w nocy.

Plasma Rifle
Obrażenia: 30-65, Zasięg: 25, Wymagana siła: 6, Waga: 17 Punkty ruchu: strzał 5, strzał mierzony 6, Używana amunicja: Micro Fusion Cells

YK42b Pulse Rifle
Obrażenia: 54-78, Zasięg: 30, Punkty ruchu: strzał 5, strzał mierzony 6 ,Waga: 14, Wymagana siła: 3, Używana amunicja: Micro Fusion Cells, Uwagi: perfekcyjny wybór dla osób nieco słabowitych, dla pozostałych zresztą też...

Pouczająca encyklopedia zbroi

Poszczególne pozycje zostały posortowane według ochrony zapewnianej przeciwko zwykłym atakom.

Leather Jacket



Klasa pancerza 8
Ochrona zwykła: 0/20%
Ochrona przed wiązką laserową: 0/20%
Ochrona przed ogniem: 0/10%
Ochrona przed plazmą: 0/10%
Ochrona przed wybuchami: 0/20%
Uwagi: cóż, ciężko to nawet nazwać zbroją, ale lepszy rydz niż nic...

Leather Armor



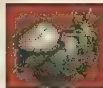
Klasa pancerza: 15
Ochrona zwykła: 2/25%
Ochrona przed wiązką laserową: 0/20%
Ochrona przed ogniem: 0/20%
Ochrona przed plazmą: 0/10%
Ochrona przed wybuchami: 0/20%
Uwagi: na początku jedyne sensowne wdzianko, jednak do zmienienia kiedy tylko będzie to możliwe.

Combat Leather Jacket



Klasa pancerza: 20
Ochrona zwykła: 2/30%
Ochrona przed wiązką laserową: 0/20%
Ochrona przed ogniem: 2/25%
Ochrona przed plazmą: 0/10%
Ochrona przed wybuchami: 0/20%
Uwagi: jedyna różnica na pierwszy rzut oka, to dwa rękawy, ale w rzeczywistości ma jeszcze parę innych plusów - wystarczy zresztą popatrzeć na statystyki.

Metal Armor



Klasa pancerza 10
Ochrona zwykła: 4/30%
Ochrona przed wiązką laserową: 6/75%
Ochrona przed ogniem: 4/10%
Ochrona przed plazmą: 4/20%
Ochrona przed wybuchami: 4/25%
Uwagi: całkiem porządny wybór, dobrze chroni gdy już zostaniesz trafiony, jednak ze względu na swoją masę zbytnio szans na uniknięcie samego trafienia nie zwiększa...

Bridge Keeper's Robes



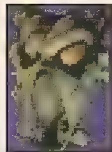
Klasa pancerza: 20
Ochrona zwykła: 5/40%
Ochrona przez wiązką laserową: 8/60%
Ochrona przed ogniem: 4/30%
Ochrona przed plazmą: 4/50%
Ochrona przed wybuchami: 6/40%
Uwagi: mimo słabowitego wyglądu szaty te dają ochronę porównywalną z Combat Armorem, jednak zdobyć je można tylko podczas spotkania ze strażnikiem mostu.

Combat Armor



Klasa pancerza: 20
Ochrona zwykła: 5/40%
Ochrona przed wiązką laserową: 8/60%
Ochrona przed ogniem: 4/30%
Ochrona przed plazmą: 4/50%
Ochrona przed wybuchami: 6/40%
Uwagi: standardowy ekwipunek oficera policji w Republice Nowej Kaliforni, służy swemu posiadaczowi bardzo dobrze, a zamienić ją warto już tylko na Advanced Power Armor.

Advanced Power Armor



Klasa pancerza: 30
Ochrona zwykła: 15/55%
Ochrona przed wiązką laserową: 19/90%
Ochrona przed ogniem: 16/70%
Ochrona przed plazmą: 15/60%
Ochrona przed wybuchami: 20/65%
Uwagi: odpowiednik Powered Armora z części pierwszej, inaczej marzenie każdego podróżnika dbającego o swoje zdrowie.

To już niestety koniec naszych poradników (piszę normalnie, bo staropolszczyzna tu raczej nie na miejscu...), ale mimo iż nie pretendują one do miana pełnych (bo z dobrze poinformowanych źródeł wiadomo, że na przykład część zbroi występuje także w wersjach ulepszonych), powinny być przydatne, choćby po to, by nie musieć save'ować przed każdymi zakupami...

The Choosen Two

producent: EXORTUS Software
platforma: PC

Tunguska: Legend of Fight

Tunguska: Legend of Fight

TTunguska to gra typu arcade adventure/ combat game, co "na nasze" oznacza, że będziecie musieli zmierzyć się z wieloma zagadkami, zwiedzić dziesiątki dziwnych miejsc i nauczyć się dobrze walczyć, by przeżyć w tym surowym świecie. Jak już zapewne wiecie, wasz bohater to facet zdesperowany i lepiej zbudowany niż Arnold Schwarzenegger, jednak sama pięść nie wystarczy wam, by uporać się z przeciwnościami, które oczekują w grze.

Porady ogólne

Jak zapewne zauważyliście, w pierwszym etapie musicie odnaleźć dwie rzeźby, które uruchomią wieżę. Oczywiście posągi ukryto po drugiej stronie kamiennych lochów, które na szczęście siedzibę Minotaura przypominają tylko z nazwy. Mimo to, kiedy już wejdziecie do labiryntu, pamiętajcie, aby na każdym skrzyżowaniu zapisać grę. Często zdarza się bowiem, że pobiegniecie w ślepy zaułek, którego jedyną atrakcją jest zdesperowany mnich, który lubi boks. Zamiast toczyć bezsensowną walkę (która pozbawi was zapewne sporo energii), cofamy się do ostatniego zapisu i biegniemy w drugą stronę. W ten sposób można znacznie szybciej uporać się z labiryntem. Osobną sprawą są niebezpieczne narzędzia, które umieszczono w niektórych przejściach (ostrza, młynki nabijane blachami, łapa z pazurami). Tu zapisanie gry jest po prostu konieczne, bo pokonać wspomniane przeszkody jest znacznie trudniej. Aby się to udało, podejdźcie jak najbliżej pułapki. Kamery nie pracują w Tunguskiej najlepiej i często zdarza się, że można znacznie skrócić dystans, mimo że pozornie jest to niemożliwe. Kiedy będziecie już stać maksymalnie blisko, wciśnijcie shift (zawodnik zacznie truchtać w miejscu) i w odpowiedniej chwili... bieg! (klawisz kierunkowy). Podpowiem jeszcze tylko, że wirujący bęben przed komnatą z drugą figurką można pokonać tylko wówczas, gdy pobiegniecie przy samej ścianie (nie uda się ich przeskoczyć!). Jeżeli chodzi o "apteczki", to nigdy nie bierzcie ich, jeżeli nie są bezwzględnie potrzebne - później może się okazać, że bez nich nie ukończycie układu. Dwa słowa o ekranie zasobów (przypominam, że uruchamia się je enterem). Interesuje was jedynie "rynna" po prawej stronie. W niej to właśnie umieszczone zostają



wszystkie znalezione przedmioty. Możliwość wykorzystania któregoś z nich lub wykonania jakiejś czynności sygnalizuje włączona lampka po prawej stronie ekranu gry. Zwracajcie uwagę na "główki" znalezionych kluczy. Można dzięki temu w prosty sposób przypasować je do określonych drzwi, dzięki czemu nie trzeba mozolnie sprawdzać wszystkich po kolei.

WALKA

Przede wszystkim, powinniście pamiętać, że żywotność bohatera jest wyraźnie sygnalizowana przez wskaźnik życia (health) u góry, po prawej stronie. Każdy cios, podobnie jak w grach typu Mortal Kombat, odbiera gościowi odrobinę "mocy". Jednocześnie kolor wskaźnika zmienia się z błękitnego na brązowy. Zazwyczaj pięć, sześć ciosów zabija naszego wojownika (u przeciwników jest różnie, zaraz do tego dojdziemy). W Tunguskiej walka jest dość trudna, ale jeżeli będziecie pamiętać o kilku podstawowych zasadach - przeżyjecie.

Zacznijmy od tego, że taktyka walki zależna jest od broni, którą dysponujecie. Początkowo (w dwóch pierwszych labiryntach) będziecie musieli walczyć jedynie za pomocą pięści i nóg. Kiedy zbliżycie się do wroga, naciśnijcie spację, a bohater przejdzie w tryb walki. Pamiętajcie również o tym, że ze "spotkania" nie można zrezygnować, bo za waszymi plecami pojawiła się już bariera elektryczna, która wykańcza równie skutecznie jak wróg. Bijatykę prawie zawsze można rozpocząć kopnięciem z wyskoku do przodu (ctrl+up) - jeżeli nie udało się zaskoczyć wroga, wróćcie do poprzedniego save. Potem natychmiast musicie zejść z linii ciosu rywala, który powstając, kontratakuje. Umiejętność operowania tzw. "strafami" jest konieczna, by przeżyć. Po upadku wroga naciśnijcie więc shift + kursor w lewo lub w prawo, a zejdziecie z linii ciosu. W tej chwili szybka technika podcinająca lub seria pięścią ma sens, o ile wykonacie je naprawdę szybko. Zanim na dobre rozpoczniecie walkę, krążcie dookoła wroga. Pozwoli wam to zaobserwować schemat jego działania (na szczęście przeciwnicy są dość schematyczni). Zazwyczaj koleś wykonuje dwie, trzy techniki, a później na monet zamiera, kręci się lub stara do was przybliżyć. Dobrym rozwiązaniem jest pozwolić mu na to, szybko zejść z linii ciosu i kiedy będzie zmieniał kierunek, szybko uderzyć raz lub dwa (więcej raczej się nie uda). Pamiętajcie o tym, aby zaraz po technice odsunąć się lub przesunąć względem wroga - jeżeli tego nie zrobicie, dosięgnie was. Ponieważ przeciwnik przejawia tendencję do uderzania seriami, lepiej nie wpaść pod taką młockarnię. Można oczywiście wykorzystać bloki, ale goście myślą, i jeżeli chronisz głowę, błyskawicznie atakują nogi, więc lepiej już cofnąć się i załatwić kolesia zgodnie z wcześniejszymi wskazówkami. Nieco inaczej sprawa ma się wówczas, kiedy przeciwnik jest uzbrojony, a nasz zawodnik nie. Zanim znajdziecie swoje pierwsze nunchako, a potem miecz, będziecie musieli stoczyć kilkanaście pojedynków. Traficie nie tylko na rosłych osiłków z pięściami jak bochny chleba, ale i na bardzo szybką kobietę z pejczem (uwaga, babsztyl podcina na dodatek niskimi technikami obrotowymi z nogi) i inną jędzę z dwoma mieczami. Jak uporać się ze słabą płcią? (tradycyjne metody zawodzą:)). Niestety, jest to znacznie trudniejsze niż walka pięść w pięść. Oczywiście dalej obowiązuje tu zasada bezwzględnego zejścia z linii ciosu. Można również próbować zaskoczyć przeciwnika kopnięciem obrotowym, które wykonujecie jednak wyłącznie po jego sekwencji ciosów. Raczej nie uda się jednak uderzyć więcej niż jeden raz. Kontratak jest błyskawiczny i miażdżący. Jeżeli nie będziecie



mogli sobie poradzić, możecie spróbować pewnego sposobu. Jest on co prawda dość "pracochłonny", ale pozwala zlikwidować silniejszego, uzbrojonego przeciwnika, bez straty energii. Spróbujcie uderzyć wroga nogą z wyskoku. Po udanej akcji od razu się cofnijcie, zapiszcie grę i spróbujcie ponowić atak. Jeżeli się nie uda i dostaniecie baty, wczytajcie ostatni zapis, i znowu do przodu, połaskoczcie gagatka nogą, ewentualnie pięścią (z nogi i z wyskoku jest o tyle lepiej, że jeżeli padnie, to mniej razy będzie trzeba go uderzyć). Jeżeli cios dojdzie celu, ponownie do tyłu i save! Cóż... nie jest to może zbyt bohaterska metoda, ale pozwala pokonać praktycznie każdego przeciwnika, nawet wówczas, gdy jesteśmy ledwo żywi (minimum energii). Co innego, gdy macie już nunchako lub miecz. Dobrą metodą na pokonanie wroga jest pewna akcja. Robicie to tak: Kiedy facet lub kobita się wypstryka i chwilowo nie atakuje, szybko zmniejszcie dystans i uderzcie bronią na wysokość nóg wroga. Nie patrzcie na niego i natychmiast po tej technice bijcie na wysokość głowy. To skutkuje niemal w 100% przypadków. Kiedy koleś poczuje wiatr przy kostkach, automatycznie podskoczy. Nie może wówczas wykonać żadnej techniki (nie zaatakuje, a przede wszystkim nie cofnie się!). Druga technika na główkę na pewno dojdzie celu, a gość ładnie uderzy makówką w posadzkę. Po akcji nie szarżujcie i szybko się cofnijcie, bo facet będzie naprawdę zły. Ostatnia porada dnia: Kiedy znajdziecie wielgaśny topór, nie myślcie, że jesteście teraz niepokonani. Ta broń, wbrew pozorom, nie jest najlepsza, chociaż na potwory dość skuteczna... Optymalnie jest walczyć mieczem. Możecie wykonać nim pięć odmiennych pchnięć (a toporem cztery).

Życzę wam więc udanych łowów i wspaniałej zabawy. Ech! Nie ma to jak ucięta głowa, która toczy się po posadzce!

Czarny Iwan



Witam po raz drugi w kąciku dla „hackerów".

Co dzisiaj mamy na tapecie?

Zgodnie z logiką i numeracją - drugi odcinek moich porad + poprawki do gier. A dodatkowo - trochę o rewelacyjnym programie dla „mieszaczy" o nazwie Magic Trainer (tj. mini-kurs obsługi). Program ów, jak sama nazwa wskazuje, umożliwia tworzenie trainerów do gier - a ponadto pozwala nam mieszać w grze w czasie, gdy... ona działa! (Koniec z robieniem save - teraz możecie wprowadzać poprawki na BIEŻĄCO!). I nie pękajcie - ten program wkrótce pojawi się na Cover CD w CDA!

No to miłej lektury... i do zobaczenia za miesiąc!

Poradnik "HACKERA"

Poradnik "HACKERA"

W dzisiejszym odcinku chciałbym zrobić małą dygresję i opowiedzieć wam o niebezpieczeństwach związanych z włamywaniem się do save'ów gier. Efektem mieszania w save'ach często jest zawieszanie się gier lub - co gorsza - jakieś dziwne „przekręty" podczas rozgrywki (np. niespodziewane i na pozór bezsensowne zmiany rozmaitych parametrów - nawet tych, których nie modyfikowaliśmy!), niekiedy pojawiające się dopiero po jakimś czasie od naszej ingerencji. Czemu się tak dzieje? Zawieszanie może być naturalnie skutkiem wpisania jakiejś wartości do nieodpowiedniej komórki (myślimy, że modyfikujemy stan kasy, a okazuje się, że „skaszaniliśmy" właśnie jakiś Bardzo Ważny Element Gry). Ale załóżmy, że mamy 200% pewności, iż dobrze zidentyfikowaliśmy dany adres. Czemu więc gra się zawiesza? Omówmy to na fikcyjnym przykładzie: w jakiejś grze RPG podkręcamy sobie np. ilość energii magicznej (mana) z powiedzmy $2A [czyli 42] na miłe oczom $FF [255]. Wszystko potem gra, jesteśmy napakowani maną jak Arnold sterydami, świat jest piękny... Po czym np. napotykamy bandę orków, smażymy ich w pierwszym starciu jakimś fireballem na skwarki, następuje koniec tury... O, fuck!! Albo gra się kaszani, albo okazuje się, że ilość naszej mana spada niespodziewanie do np. 03, a przy okazji zmieniła się np.. inteligencja postaci (i to na gorsze). Co się dzieje?! Ano - zawiniła tu „chciwość" gracza i brak orientacji w informatycznym abecadle.

Zanim wyjaśnię to dokładniej, na chwilkę skończmy z tymi bardzo teoretycznymi rozważaniami - dla relaksu pora na nieco konkretniejsze informacje. W poprzednim artykule pisałem, że po przeliczeniu wartości dziesiętnej na hexy, jeśli zawiera się więcej niż w dwu elementach, dzielimy ją na dwucyfrowe wartości, celem dalszej obróbki (np. 3ACD to 3A CD). Tu od razu ktoś może mieć wątpliwość: „no dobra, ale ja otrzymałem wartość składającą się tylko z 3 cyfr, np. 14A. I jak to podzielić?". Otóż zasada jest taka, że w naszych rozważaniach NIE MA czegoś takiego jak liczba składająca się z nieparzystej ilości elementów. Co więc zrobić z bezczelnie nieparzysto-cyfrową wartością 14A? (A właściwie $14A, ponieważ zapamiętajcie raz na zawsze, że pisząc jakiekolwiek wartości heksadecymalne, poprzedzamy je znakiem $, by odróżnić je od wartości zapisanych w systemie 10-tnym.). Jak więc poradzić sobie z liczbą $14A? Rada jest jedna: w przypadku liczb heksadecymalnych, składających się z nieparzystej ilości cyfr (i liter), dopisujemy zero na początku ciągu. Czyli nie mamy już $14A, a $014A.
Nie mamy $ABCDE - istnieje dla nas tylko $0ABCDE! Nie ma $01B - jest $001B! Teraz podział liczb na dwuelementowe kawałki przestał być problemem, prawda?

Wracamy do teorii! (Musicie ją mieć opanowaną, choćby w minimalnym stopniu). Jak nasz PC-et zapisuje liczby? Otóż, jak wiadomo, zapisuje je w bajtach. W systemie heksadecymalnym w jednym bajcie można maksymalnie wpisać wartość $FF (255). A co będzie, jeśli trzeba zapisać wyższą wartość? Wykorzystuje się do tego kolejne (sąsiednie) bajty i stąd, by zapisać wartość 43.981 (w hexie $ABCD) PC zajmuje dwie sąsiednie komórki, wpisując do nich kolejno CD i AB (a czemu tak od końca - o tym przy następnym spotkaniu, by nie zamącić wam w głowach). Otóż załóżmy teraz, że w omawianej, hipotetycznej grze RPG, maksymalna ilość mana, jaką przewidział scenarzysta dla nawet najbardziej zaawansowanych postaci, miała nie przewyższać 100 (czyli $64 w hexach). Programista więc zarezerwował tylko jedną komórkę na zapis wartości tego parametru. A teraz taki początkujący hacker wstawia tam FF (albo i FF FF). Po wpisaniu FF FF gra się natychmiast zawiesza. Why? Bo sąsiednia komórka mogła być odpowiedzialna za np. ogólną kondycję danej postaci (gdzie przewidziano wartości 0 - zdrowy, 1 - ranny, 2 - martwy) i wpisanie FF, a więc wartości nie przewidzianej przez autora kodu, powoduje „ogłupienie" komputera, który nie wie, jak to zinterperetować... ≡ to oznacza najczęściej zawieszenie się gry. Dobra, to jest zrozumiałe. Ale czemu dzieją się takie cuda z wartościami mana i inteligencji? No cóż, eto wsio very proste ;-). Gracz zwyczajnie... „przekręcił licznik"! Po usmażeniu orków komputer dodał nam punktów doświadczenia, a to z kolei owocuje zwiększeniem liczby mana o np. 10 pkt. Komputer dodaje więc do $FF liczbę 10 (czyli $0A) i w efekcie uzyskujemy wartość 265, czyli w heksach $0109 (co komputer widzi jako 09 01). Zwróćcie uwagę, że ta liczba zapisana jest już w DWÓCH bajtach! W miejsce wpisanego FF wstawione zostaje więc 09, przez co nasza mana spada katastrofalnie. Co więcej, komputer wpisuje także liczbę 01 w sąsiedni rejestr, w którym zapisana jest np. inteligencja postaci. I proszę, mamy teraz za swoje: zamiast potężnego maga, o przyzwoitej inteligencji, prowadzimy totalnego kretyna, o bardzo mizernej ilości mana.. Czy na pewno o to chodziło człowiekowi, który modyfikował stan gry? Ha - kto hexami wojuje, od hexów ginie! Wnioski: myślcie, ludziska, zanim coś namieszacie w save, przewidujcie konsekwencje swoich działań i - jak mówi powiedzonko - gdy wyjadasz komuś zupę z talerza, to rób to łyżeczką, a nie chochlą!

Ufff... na dzisiaj będzie to zasadniczo koniec. Nie bądźcie rozczarowani, że praktycznie tylko się wymądrzałem, nie podając żadnych konkretnych wskazówek do dalszego modyfikowania np. HM&MII. Ale tak trzeba - pierwszy artykuł miał wam pokazać, że takie niewinne hackerstwo leży w waszym zasięgu, jeśli jednak mamy się solidniej zająć tematem, jeśli macie rozumieć to, co robicie, trzeba także nieco poteoretyzować. Ale żeby nie było narzekań... oto kolejna porcja poprawek do rozmaitych gier!

Draco

APEL: namieszałeś skutecznie w jakiejś grze - nadeślij wyniki (przykładowo: w grze XXX energia jest w save pod adresem XYZ, a kasa pod adresem YYY). Z chęcią to drukniemy (plus nazwisko czy xywkę hackera). A jeśli masz już jakieś doświadczenia w tej dziedzinie i chcesz się nimi podzielić - też napisz. Ludzie będą ci wdzięczni, zyskasz sławę, honorarium, i pożeszesz bliźnim. Hackerzy - do piór (i edytorów)!

Nowe poprawki do gier

Liberation Day

Otwórz folder lday. Otwórz folder EXE w liberation day directory i edytuj (edytorem tekstu) plik libday.ini. Odszukaj tam cheats=0, zmień na cheats=1 i zgraj plik. A podczas gry stosuj kombinacje klawiszy:

tab-w - wygrywasz scenariusz
tab-l - przegrywasz scenariusz
tab-r - poprawia zdolności bojowe
tab-p - nieskończona ilość AP

Anno 1602

Dostęp do wszystkich kampanii. Edytuj plik game.dat i zmień linię

Volume: -750, 0, -5?? na
Volume: -750, 0, -581

Hard Line

Znajdź plik hardline.cfg w katalogu z grą. Dopisz w ostatniej linii
CHEATING IS SOMETIMES USEFUL BUT FOR HOW LONG ???

Teraz w czasie gry naciskaj klawisze:

X = nietykalność
BACKSPACE = zabijasz wszystkich wrogów na ekranie
INSERT = zdrówko
PAGE UP = amunicja

Virtua Cop 2

W katalogu z Virtua 2 znajdź plik VCOP2.INI. Otwórz go jakimś edytorem tekstu, znajdź linię, gdzie występuje określenie GameSetting. Teraz znajdź (gdzieś w pobliżu sekwencję Extra=2. Linię wyżej wstaw symbol ;

Powinno to to wyglądać tak:

;
Extras=2

Zgraj plik i uruchom grę. Teraz wejdź do Mode Settings (F6) i ujrzysz tam nowe opcje: Special i Cheat. Co z tym należy robić dalej jest jasne! Należy skorzystać :-)!

Magic Trainer
- supernarzędzie!!!

Dobra, panowie. Bez zbędnego gadania opiszę Wam doskonały program narzędziowy o nazwie Magic Trainer. Wspomnę tylko, że ów program zamieszczaliśmy gdzieś rok temu na CD (W bonusie, podkatalog Hacker) w CD-Action - ale jeśli czytacie nas od niedawna, to bez paniki: program ponownie pojawi się na CD w marcu tego roku.

Co potrafi Magic Trainer? Otóż potrafi tak wiele, że aż nie wiem od czego zacząć. Może on m.in. modyfikować stan gry (np. liczbę żyć, kasy, energii itp.) W CZASIE DZIAŁANIA GRY (nie trzeba robić save, by w niej namieszać!), co czasem gdy np. gra nie pozwala na robienie save (np. platformówki, które robią autosave dopiero w momencie ukończenia levelu) daje niesamowity komfort pracy. To raz. Po drugie umożliwia on także tworzenie niezależnie działających programów, oszukujących (trainery). Tak jest, spora część trainerów zamieszczanych w Bonusie na CDkach CDA to właśnie efekty pracy pod tym programem. Dzięki niemu będziecie mogli bez łach robić sobie trainery do wybranych przez siebie gier!

Podjarani? Pewnie tak... Zatem do dzieła. Naturalnie dziś opiszę tylko pierwszy kroczek (i to raczej dla niezaawansowanych) - ale nic nie stoi na przeszkodzie, by ambitniejsi „hackerzy" sami zaczęli rozgryzać jego funkcje... A teraz już bierzemy się do roboty!!!

Co robimy?

1. Uruchamiamy program MAGIC TRAINER.
2. Uruchamiamy grę.
3. Decydujemy się, co modyfikujemy.
4. Zapisujemy sobie wartość parametru, który chcemy zmodyfikować.
5. Zwijamy grę na pasek zadań i wracamy do Magic Trainera.
6. Klikamy na niewielki przycisk nad oknem Process II. (patrz screen - oznaczone jest tam cyfrą 1) W oknie pokażą się wszystkie aktualnie działające pogramy. Wybieramy ten, który nas interesuje (np. Dune 2000). Klikamy nań.
7. W oknie VALUE TO SEARCH (na screenie oznaczone jako 2) wpisujemy poszukiwaną wartość. Powiedzmy, że w Dune 2000 chcemy sobie zmienić wyjściowy stan kasy (2300). Na początek musimy więc wpisać 2300. Po co? Komputer musi znaleźć komórkę pamięci, w której zapisana jest ta wartość. Zatem wpisujemy tę liczbę. Tuż poniżej widzicie napis NONE. Klikamy i na to okienko, pojawi się tabelka, zaczynające się od NONE, potem jakieś tam 1 bytes, 2 bytes itp. Co to dla nas znaczy? Otóż tyle, że musimy wiedzieć, iż jeśli wpisana w okno „Value to search" wartość jest większa od 255, ale mniejsza od 65535. to wybieramy 2 bytes. Jeśli mniejsza od 255 - 1 bytes. Większa od 65.535 - 3 lub 4 bytes. Czyli w tym wypadku wpisujemy... no... tak jest 2 bytes! (tj. wybieramy tę opcję).
8. Teraz wyszukujemy okno Search Mode (cyferka 3) i zaznaczamy opcję Normal. Czemu taką i co to znaczy - o tym może przy innej okazji. Dziś uwierzcie mi na słowo, że tak trzeba.
9. Po tych wszystkich manipulacjach powinieneś zauważyć, że pod oknem zaznaczonym jako 8 (Adresses Found), uaktywniły się opcje typu Start itp. No to co - klikamy na tenże właśnie start! (cyfra nr 4)
10. Komputer przeszukał pamięć, znajdując wszystkie komórki, w których zapisana jest wartość 2300. Adresy tychże komórek powinny znaleźć się w oknie Adresses Found. Przy czym może zajść kilka rozmaitych wariantów.

a) ten najmilszy: pojawia się JEDEN adres. Ale niestety zdarza się to dość rzadko. Dużo częściej pojawia się albo:

b) kilka adresów albo nawet komunikat

c) pojawia się tekst, że jest tak wiele adresów, że nie mieszczą się w oknie.

I co wtedy? Nie pękać, panowie! (i może jakaś pani?)

11. Wracamy do gry. Robimy coś, by zmienić stan kasy - np. zarabiamy ją albo wydajemy. Nieważne! Stan kasy ma ulec zmianie!!!
12. Zapisujemy sobie nową wartość stanu naszej kasy.
13. Wracamy do programu Magic Trainer.
14. Wpisujemy w okno Value to Search nową wartość kasy (np. 2100).
15. Idziemy do okna nr 8 i klikamy... NIE, nie na START. Tym razem na CONTINUE! (Cyfra nr 7). Dzięki temu komputer wyszuka i wyrzuci na ekran tylko te wszystkie komórki, w których wcześniej zapisana była wartość 2300, a teraz 2100. To powinno radykalnie zmniejszyć ilość adresów w oknie nr 8!
16. Jeśli nadal będzie tam więcej niż 1 adres, powtarzamy do skutku działania opisane w punktach 11-15. TU UWAGA: czasem, mimo iluś tam powtórzeń na będziemy mieli stale dwa adresy. Czemu? Otóż być może dlatego, że komputer w osobnej komór-



ce zapisuje wartość kasy, z której sam korzysta, w innej zaś trzyma wartość, którą wyświetla dla gracza, na ekranie komputera (albo też mogą zajść jeszcze inne możliwości, o których pomówimy może przy innej okazji). Co wtedy? Ehem... musicie użyć MOCY. Serio. Po prostu wybierzcie losowo jeden z tych adresów - macie 50% szansy trafienia w cel. A jeśli wybierzecie zły? W najgorszym wypadku gra się zawiesi - no ale Wy już będziecie wiedzieć, który adres jest niewłaściwy ;).

17. Ale powiedzmy, że mamy ten jeden jedyny - właściwy - adresik. Co teraz? A, to w sumie zależy. Jeśli zamierzacie zmienić np. 3 życia na 99 - żaden problem. Po prostu odszukujemy okienko nr 6 i oknie VALUE wpisujemy nową wartość (np. 99). Teraz naciskamy przycisk WRITE (jest zaraz obok) i nowa wartość zastępuje pierwotną. Możesz to sprawdzić, klikając na WRITE (też obok). I to w sumie wszystko - wracamy do gry i gramy do woli. Tym bardziej, że zabieg ten można powtarzać w nieskończoność.

18. Ale co gdy zamierzamy zmienić wartość kilkucyfrową - np. kasę z 10.000 na 100.000? Ehem, to zasadniczo też jest proste - ale tylko dla tych, którzy znają się na systemie heksadecymalnym, wiedzą, że PC zapisuje cyfry w bajtach młodszy/starszym itp. (początkujących odsyłam do moich poradników hackera - będzie o tym sporo). Nieco bardziej zaawansowanym wyjaśniam, że należy zerknąć na okienko nr 5 (monitor). Środkowy przycisk odświeża jego zawartość: widzicie tam heksadecymalne wartości poszukiwanych parametrów i komórki, w których są zapisane. Wystarczy więc przeliczyć nową wartość na heksy, podzielić na bajty i wpisać w okienku 6 odpowiednie wartości do odpowiednich komórek...

19. Zupełnie zielony hackerze - nie pękaj, że nie kumasz, o co tu biega! Po lekturze 2-3 odcinków mego poradnika wszystko będzie dla Ciebie jasne jak słońce. Póki co - ćwicz to, co już umiesz.

20. A dziś doradzę Wam dość ryzykowną metodę „na wariata". Do wartości zapisanej w oknie Adresses (cyfra 6) dopiszcie jeden. Czyli - jeśli wartość kończy się na np 1 - zamieńcie ją na 2, jeśli 2 - na 3 itp. ALE jeśli kończy się na 0 - wpiszcie... A! Gdy kończy się na A - wpiszcie B, jeśli B - C, i tak aż do F. Natomiast w wypadku gdy kończy się F, musicie nie tylko wpisać 0 (zero, nie „o"!) ale i zmienić dwie kolejne cyfry! Np. AF = B0, 1F = 20, 3F = 40. Tj. F zmieniamy na zero, a poprzedzającą ją cyfrę lub literę zmieniamy na o jedną wyższą... (Naturalnie jeśli trafi się np. FF - wtedy zmieniamy TRZY cyfry). Przykładowo: było tam 3456A5 - zmieniamy to na 3456A6, było 9999DAF - zmieniamy na 9999DB0! itd.). Co... trudne? Ano trudne - dlatego, że nie znacie systemu heksadecymalnego! Gdy go poznacie, wszystko okaże się łatwe.

21. No dobra, w każdym razie zmieniliśmy tę wartość w oknie 6 o jeden (czy ile tam wyszło). Teraz w okienku Value wpisujemy np. 99 - i naciskamy Write. A teraz wróćcie do gry i zobaczcie co się stało... Nie mogę obiecać, że to coś dało - ale istnieje szansa, że pierwotna wartość legła zwiększeniu. A o to chodziło!

22. Zmian wartości można naturalnie dokonywać wielokrotnie, pamiętając jednak o tym by - gdy ją szukamy - wpisywać zawsze jej AKTUALNĄ wartość w grze! Tj. jeśli zmieniliśmy sobie ilość żyć z 3 na 30 i chcemy sobie ponownie je zmodyfikować, to sprawdzamy ile mamy aktualnie żyć (np. 17) i poszukujemy wtedy takiej wartości!

A za miesiąc... jak zrobić własnego trainera do gry? Jak sprawić, by wpisana raz do komórki wartość nie ulegała zmianie (np. mamy zawsze tyle samo kasy, niezależnie do tego, co pobraliśmy z konta... gdyby w real-life było to takie proste... ;)))).

Zatem - do zobaczenia!!!

Draco

TIPSY

101: 101st Airborne

Wpisz podczas gry:

AngryManDinners	- wszyscy żołnierze mają racje żywnościowe
Iknow	-pokazuje wszystkich Niemców, zasobniki, wnętrza budowli
TraitorTraitor	- wybrany żołnierz poddaje się
PrisonPod	- pozbywasz się wszystkich spadochronów
Weasel	- masz dostęp do wszystkich żołnierzy na mapie
YouGoSquishNow	- wszyscy Niemcy na mapie są martwi
Helllive	- j/w
Ihaveyounow	- wszyscy Niemcy się poddają
Beef	- zabija wszystkie krowy na planszy
Heknows	- wyłącza działania tipsa Iknow
Robocop3	- żołnierze są szaleńczo odważni (berserk)
Hohoho	- dostajesz MG 42 i sporo amunicji do niego

Ancient Conquest

Podczas gry naciśnij Enter, wpisz EXITON i ponownie naciśnij Enter - 50000 bursztynu i 30000 ryb.

Caesar 3

Kliknij na studnię z wodą. Naciśnij Alt + K. Teraz stosuj kombinacje klawiszy:

ALT V - zwycięstwo!
ALT C - sporo kasy!

Carnivores

Wpisz podczas gry: debugon - dinozaury ignorują Cię do momentu oddania strzału, masz nieskończoną amunicję i nie zabija Cię lawa. Ponadto po wpisaniu tego cheatu używaj kombinacji klawiszy:

Ctrl - jesteś szybki!
Shift + S - slow mode on\off

Emergency: Fighters for Life

W czasie „ACCIDENT scene" ustaw kursor powyżej guzika Options (nie klikaj!) i wpisz: sixteen. Będziesz miał dostęp do wszelkich misji.

King's Quest: Mask of Eternity

W czasie gry naciśnij jednocześnie LCTRL, LShfit i 7. Wejdziesz do konsoli. Teraz wpisz:

•give xxx yyy, gdzie xxx - nazwa przedmiotu, yyy - jego ilość (np. give mushroom 100 - 100 grzybków).

•teleport - teleportacja (naciśnij ponownie LCTRL, LShfit i 7, by wyjść z konsoli i na dużej mapie kliknij w miejsce, gdzie chcesz się teleportować).

•god - godmode

Naciśnij ponownie LCTRL, LShfit i 7, by wyjść z konsoli.

Dużo więcej tipsów dotej gry - na CD!

Powerslide

Wpisz jako swe nazwisko, gdy jesteś na Sign-in Screen:

Jeff - dostęp do advanced levels
AaronFoo - expert levels
Megasaxon - wszystkie levele

Star Wars Rogue Squadron

Aby wpisać hasło, wejdźcie do Settings (w konsoli) i kliknijcie na General. Tam znajdźcie opcję: Enter Passcode Here - w to miejsce wpisujcie poniższe hasła (naturalnie bez tej kropki na początku). Aby usunąć hasło - kliknijcie na nie i naciśnijcie Shif-Del.

•CREDITS	- czyli słówko od autorów
•LEIAWRKOUT	- aktywizuje opcję feedbacku w joyach (naturalnie tylko tych, które ją posiadają).
•GUNDARK	- modyfikuje feedback
•CHICKEN	- masz AT-ST!
•DIRECTOR	- wybierz opcję „at the Movies" z high-score, będziesz miał dostęp do wszystkich filmów.
•MAESTRO	- dostęp do wszystkich utworów muzycznych (wybierz „Concert Hall" z hi-score, by je od słuchać).
•IAMDOLLY	- nieskończona ilość żyć
•TOUGHGUY	- wszystkie możliwe powerupsy, lepsza broń itp.
•USEDAFORCE	- ???
•NUMBERTWO	- nieskończona „secondary weapon".
•HIKEN	- dodatkowe (ukryte) „secondary weapon"
•NEUC	- niszczy wszystkie obiekty Imperium widoczne na radarze.
•LOKJOT	- ???

Myth 2: Soulblighter

Gdy klikasz na New Games, trzymaj wciśnięty Shift - będziesz miał dostęp do wszystkich single-leveli.

War of the Worlds

Aby zaktywizować cheaty, musisz być na battle lub war mapie. Teraz wpisz:

ICOMEBACK	- masz wszystkie od krycia naukowe
ATCHOOO	- wykańcza Marsjan (wpisuj tylko gdy jesteśmy na BattleMap)
PUNYHUMANS	- wykańcza Ziemian (j/w)
YOULIKEIT	- zdaje się, że wpływa na szybkość jedno stek

Budka Suflera

Budka Suflera

podpowiedzi na listy

Wstęp do pierwszej edycji pierwszego Plusowego działu interaktywnego powinien być chyba jakiś specjalny... Ale ze względu na szczupłość miejsca, jego rolę spełni jedynie krótkie wyszczególnienie założeń przyświecającym nam przy tworzeniu tej rubryki. U jego podstaw leży jedno krótkie przemyślenie - ze względu na ilość pojawiających się tytułów, nie każdemu jesteśmy w stanie poświęcić solucję, a i niektóre publikowane są, z racji oszczędności „miejscowych", dość skrótowe. W ramach wyrównywania szans powstały więc Podpowiedzi na listy. Jeśli macie jakiś problem - postaramy się pomóc. Jeśli znaleźliście jakieś niecodzienne rozwiązanie, odkryliście mroczne tajemnice gierki - podzielcie się swoją wiedzą z innymi! Jest to w końcu dział skierowany specjalnie do Was!!! Aha, jeszcze jedno - podobny dział, „Pomocna Dłoń", jest i w CD Action, ale że wielokrotnie kierował on już do Plusa, więc rzeczy związane z giercowaniem będą od teraz przekazywane głównie tutaj, zamiast stanowić margines tam. Co rzekliśmy i za odpowiadanie się zabraliśmy...

Final Fantasy VII

Droga redakcjo! Chciałabym was poprosić o zamieszczenie w Waszym czasopiśmie (lub w Action Plus) dokładnej solucji do gry Final Fantasy VII. Jeżeli jest to jednak niemożliwe, proszę o następujące wskazówki:
1. Gdzie można znaleźć Yuffie Kisaragi?
2. Jestem w Corel Prison. Byłam w starej chacie i wysłuchałam opowieści Barreta. [...] Wysłuchałam wypowiedzi wszystkich osób w Corel Prison (Mr. Coatesa także). Jak wejść na górę, do Gold Saucer? Jak dostać pozwolenie na uczestnictwo w wyścigach strusiopodobnych Chocobo od bossa, o którym wszyscy mówią [...]?
3. Oglądając animacje na CD-ROMach z FF7 [...] dowiedziałam się, że Aeris zginie i to już na 1-szym dysku. Czy można tego uniknąć? Znalazłam też plik „ending2" i zauważyłam, że na aeroplanie Cida brakuje Yuffie i Vincenta. Czy oni skończą tak samo jek Aeris?
4. Jak wychować Chocobo?

Ada Głażewska z Włocławka

No cóż, wielki Plusowy nieobecny, będący przy okazji RPGiem roku, dał w końcu o sobie znać. Niestety, na pełną solucję lepiej niestety nie liczyć, bo ze względu na objętość programu zajęłaby spokojnie cały numer, a i tak można by jeszcze zapełnić następny sekretami... Dlatego też ograniczymy się do „krótkich" wskazówek:
1. Ogólnie rzecz biorąc w lasach znajdujących się za Mithril Caves blisko Junon. A w szczególe - za każdym razem, gdy jesteś atakowana, istnieje szansa, że atakującą będzie właśnie Yuffie, którą musisz pokonać (bez obaw, nie można jej zabić). Po walce masz możliwość zapisania gry, ale NIE rób tego, bo Yuffie zniknie! Kluczem do przyłączenia jej do drużyny jest konwersacja. Po kolei należy wybierać „Not interested", „Petrified", „Wait a second!", „That's right", a na końcu - „Let's hurry" i Yuffie jest twoja! Z jej postacią związany jest jeden z questów pobocznych - by go rozpocząć, wystarczy przy pomocy Tiny Bronco (lub Chocobosa czy Highwinda) dotrzeć na Wutai - to te wyspy z lewej strony mapy. Jest także jedyną osobą mogącą zdobyć Leviathana - walcząc w świątyni na Wutai, ale ze względu na brak miejsca zostanie to pominięte milczeniem.
2. Bossem jest dawny znajomy Barreta, mający swoją siedzibę poza zasadniczym Prisonem. Aby się do niego dostać, powinnaś pójść na północ, wyjść przez bramkę z trupem, a na następnej planszy skręcić na wschód. Na końcu złomowiska samochodów spotkasz samego bossa, a Barret będzie musiał się z nim pojedynkować - sam! Po dalszym dialogu drużyna otrzyma naszyjnik bossa, który przekona gościa w samochodzie, że Cloud powinien zabawić się w dżokeja.
3. Niestety, Aeris (Aerith) musi zginąć i nie istnieje żaden sposób, poza cheatami, by ją wskrzesić... Tak na pocieszenie (bo to tak chwytająca za serce scena, że poruszy nawet kamień) - jej śmierć była niezbędna, by ostatecznie pokonać Sepioroha, o czym pozostali członkowie drużyny (i sam gracz) dowiadują się jednak dużo później. A co do zakończenia bez Yuffie i Vincenta - są oni postaciami bonusowymi, a że nie trzeba ich dołączyć, by zakończyć grę, więc i taka możliwość została przez twórców uwzględniona.
4. Cóż, wychowanie własnego złotego (czyli najlepszego) Chocobosa wymaga po pierwsze dużych zapasów Gil, dużej ilości czasu i jeszcze większych pokładów cierpliwości - opłaca się jednak, gdyż jest on kluczem do paru bardzo pożytecznych przedmiotów z Materią Knights of the Round. Z ich hodowlą najlepiej poczekać do ostatniego kompaktu, gdyż wcześniej ciężko jest wejść w posiadanie około 400.000 Gil, a to właściwie tylko NIEZBĘDNE minimum. Jeśli już mamy taką fortunę, to zaczynamy przygotowania:
a). Wynajmujemy cztery boksy na Chocobo - idziemy na Chocobo Farm i płacimy ile trzeba u właścicieli (10.000 Gil za każdy)
b). Zdobywamy 3 Corab Nutsy - są w posiadaniu Vladorakosów na kwadratowej wyspie na południe od Bone Village (w połowie pokryta ciemną, a w połowie jasną trawą). W czasie walki z nimi wykradamy Nutsy przy pomocy Steal Materia.
c). Zdobywamy jeden Zeio Nut - lecimy na wschód od Bone Village aż do północno-wschodniej grupy wysp. Jedna z nich pokryta jest lasem, lądujemy na niej i biegamy, oczekując spotkania z Goblinami, by w czasie walki wykraść potrzebnego nam Nuta.
b). Kupujemy Syklis Greensy - potrzeba ich co najmniej 50 (co oznacza wydatek 250.000 Gil!). Ma je Chocobo Sage mieszkający w domku na północ od Bone Village, a dostać się do niego można jedynie Highwindem lub Złotym Chocobo, którego jednak dopiero zamierzamy wyhodować.
Teraz pora na pierwszego Chocobosa, czyli mogącego przechodzić przez rzeki.
a). Łapiemy Dobrego (Good) Chocobosa - lecimy do śladów przy Gold Saucerze i odsyłamy do stajni Chocobosa, który pojawił się w towarzystwie dwóch Spencerów.
b). Łapiemy Wspaniałego (Great) Chocobosa - tym razem na śladach przy Mideel, odsyłamy do stajni osobnika przybywającego z jednym lub dwoma Spiralami.
c). Wracamy do stajni i robimy Save'a.
d). Przenosimy Chocobosy do boksów (Good musi być Female, a Great Male - jeśli nie są, to robimy Load albo wracamy po następne, zależnie od posiadanego wolnego czasu).
e) Mate'ujemy je, dając im Carob Nut i otrzymujemy niebieściutkiego Chocobosa, a rodziców wypuszczamy.
Drugim Chocobosem jest osobnik zielony, którego otrzymujemy w taki sam sposób, jak niebieskiego, a jedynym wyjątkiem jest płeć rodziców: Good musi być Male, a Great - Female. Przed połączeniem rodziców warto zrobić Save, bo ich potomek musi być innej płci niż już posiadany osobnik niebieski.
Trzeci interesujący Chocobos to osobnik czarny, wymagający niestety nieco więcej zachodu.
a). Karmimy naszą parkę około 15 Sylkis Greens na głowę - najlepiej za jednym zamachem - aż pojawi się komentarz: „They are getting along better".
b). Lecimy z naszymi kolorowymi Chocobosami do Gold Saucer i zapisujemy się na wyścigi - obydwa muszą zdobyć klasę A lub, lepiej, S.
c). Wracamy na Farmę i łączymy je ze sobą, dając im Carob Nut - powinniśmy otrzymać interesującego nas osobnika (jeśli nie, to najprościej zrobić Load...).
Na koniec został nam Chocobos Złoty, wymagający na szczęście nieco mniej zachodu.
a). Karmimy poprzednio uzyskanego Chocobosa Sylkis Greensami, aż do uzyskania komunikatu „They are getting along better".
b). Bierzemy udział w wyścigach, aż osiągnie on klasę S.
c). Lecimy do śladów w Icycle Area i łapiemy Cudownego (Wonderful) Chocobosa - występuje w towarzystwie jednego lub dwóch Jumpingów - musi być przeciwnej płci niż osobnik czarny.
d). Karmimy go Sylkis Greensami, aż do pojawienia się komunikatu, że ma dość (ten sam co poprzednio).
e). Zdobywamy nim klasę S.
f). Robimy Save i łączymy ze sobą osobnika czarnego i wspaniałego, dając im Zeio Nut - powinniśmy dostać upragnionego złotego!
Przy jego pomocy możemy chodzić po najwyższych górach i biegać po wodzie, przez co jest on środkiem lokomocji lepszym nawet od Highwinda, ale niestety na jego uzyskanie potrzeba przynajmniej czterech godzin i to z wykorzystaniem Save/Load... Ale jak już napisałem - warto! Wszystkie sekrety stoją przed nami otworem, wystarczy tylko na nowo pozwiedzać świat.

imć Podpowiadacz de Sufler

Pomówienie

W Action Plus niejaki Gem.ini napisał (w solucji do Commandos), że generalnie i niejako z natury przeciwny jest cheatowaniu. To dlaczego na prawie każdym screenie, w lewym górnym rogu znajdował się czerwony znaczek (który oznacza że został wpisany kod, który daje nieśmiertelność, nieskończoną amunicję, itp.)? Proszę o wyjaśnienie.

Roman z Redy

To proste: osoba, która pisze, owszem, powinna zaopatrzyć skład w materiał graficzny, jednak nader często zdarza się, że screeny ściąga się z Sieci. Powodów jest co najmniej kilka: pierwszy to ten, że zwykle znajduje się na nich coś, na co twórcy gry chcieli zwrócić szczególną uwagę, drugi: czasem charakteryzują się lepszą jakością, co w procesie druku ma niebagatelne znaczenie, wreszcie - no cóż, brak czasu dotkliwie daje się we znaki - i gdy materiału nie staje, łatwiej jest złowić kilka dodatkowych obrazków z Inetu. W tym szczególnym przypadku zaś wykorzystany materiał otrzymaliśmy bezpośrednio od producenta. Jak sam widzisz - nie dyskwalifikuje to w żaden sposób „niejakiego Gem.iniego", który rzeczywiście generalnie i niejako z natury przeciwny jest cheatowaniu. He, he, zgadza się jednak - zestawienie jest tragicznie komiczne.

Gem.ini

I już po pierwszym wejściu na łamy... się z wami tu żegnamy i za miesiąc zapraszamy.